

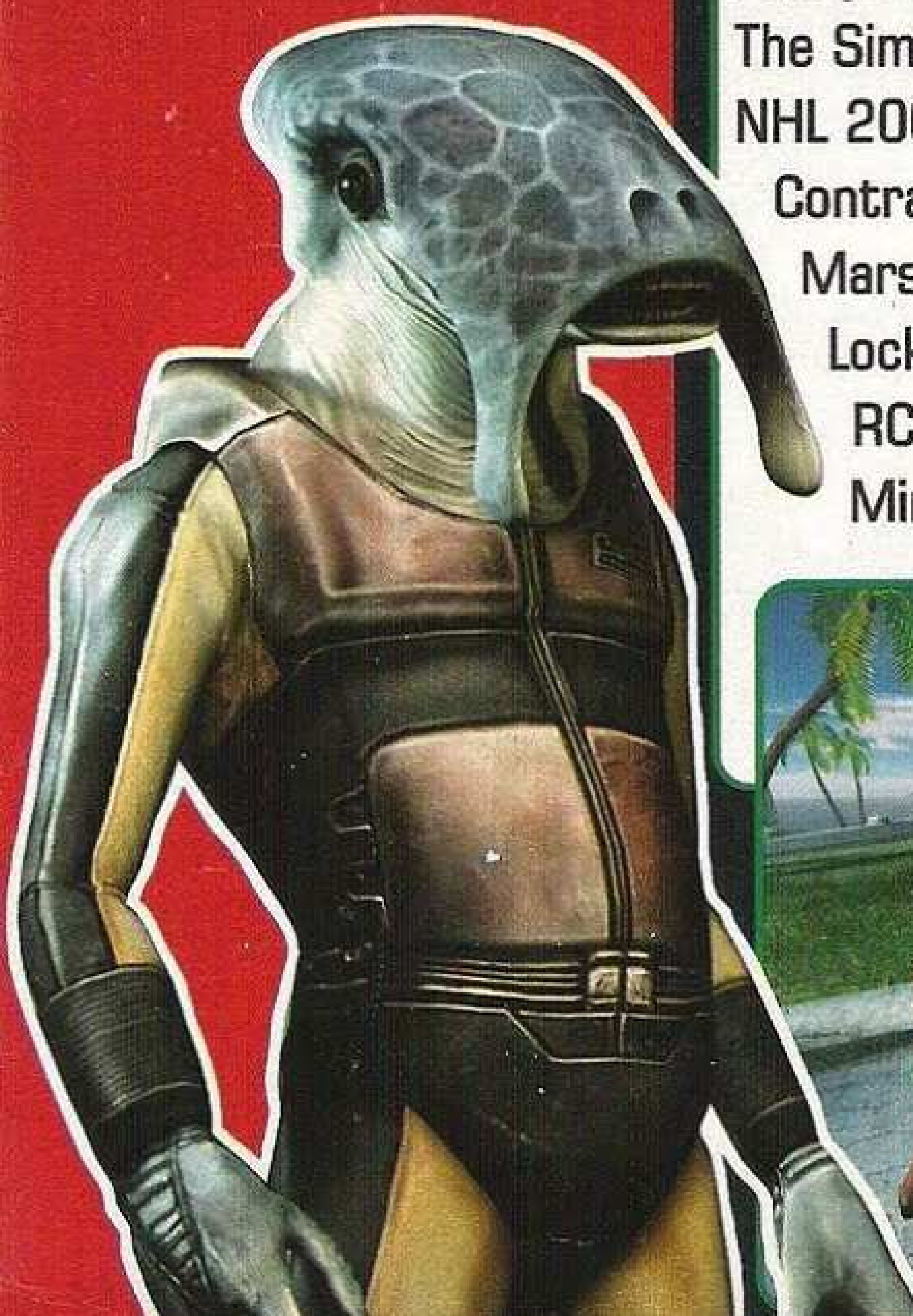
2xCD
CLICK!
NR 2/2004
7.90 zł
(W TYM 7% VAT)
nr indeksu
351555
ISSN 1509-0558
13 stycznia '04
2 PEŁNE WERSJE:
THE HOUSE of THE DEAD 2
oraz DARK SIGNS + extra dema
STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
Recenzje: STAR WARS GALAXIES • WAR OF THE RING • BROKEN SWORD 3
HARRY POTTER QUIDDITCH • AIR STRIKE 3D • APOCALYPTICA • PES 3

Witajcie

2004: jaki będzie ten rok dla graczy? Pewnie podobny do poprzedniego... A jaki dla czasopism o grach? Zapewne nie za dobry. Już teraz wiadomo, że wisi nam nad głową podwyżka VAT'u na prasę (z 7% aż do 22%), bo w kasie państwa zaświeciło po raz kolejny dno... Być może znowu czekają nas kolejne „zniknięcia" – pod koniec roku polska edycja „Game Star" przeniosła się do świata wirtualnego, kto wie czy za nią nie pójdą następni?

My jednak w nowy rok wchodzimy raczej zadowoleni i z nadzieją, że nadal nie będziemy mieć powodów do narzekań. Na początek mamy dla was całkiem nowego, zmienionego CLICKA! Tym razem postanowiliśmy pójść na całość: ze starego pisma zostawiliśmy tylko tabelki z ocenami. Mamy nadzieję, że nowy układ graficzny przypadnie wam do gustu! Na naszych CD mamy dla was ponownie dwie pełne wersje gier. Pierwsza z nich, THE HOUSE OF THE DEAD 2, pomoże odreagować poświąteczny stres, druga – DARK SIGNS, pozwoli wam na chwilę stać się hakerami. Poza tym oczywiście mamy dla was najnowsze dema...

dobrej zabawy!



Zapowiedzi

Recenzje







Poradniki

Sprzęt

Newsy

Kinoteka

Listy



pełna wersja

The House of the Dead 2

W czasach, gdy komputery posiadali tylko najwięksi burżuje, rozkochana w grach młodzież spędzała dni i noce „na automatach". W niewielkich budach cięła w hiciory pokroju DEFENDER czy POLE POSITION, piła piwo i zaciągała się szlugami. Wraz z popularyzacją pecetów większość salonów gier upadła. Przetrwały te za granicą – w Japonii czy Stanach Zjednoczonych. Właśnie tam kilka lat temu rekordy popularności biła znakomita zręcznościówka HOUSE OF THE DEAD 2. Cóż to jest? Well... To widowiskowa, brutalna strzelanina, w której gracz wyrusza przeciwko zombiakom i gnoi ich tysiącami. Sterując niewielkim celowniczkiem, lewym przyciskiem grzeje, a prawym repetuje broń. I co najważniejsze – demoluje nie tylko umarlaków, ale i pancerne żaby... Nic dziwnego, że w redakcji CLICKA! zagrywaliśmy się ŻABOKILLEREM do upęku! Teraz czekamy na film. Ponoć nie jest tak dobry jak gra, ale kilka mocnych scen zawiera! I jeszcze te panienki w bikini, mniam...





wersja demo

↗ Battle Mages



wersja demo

↗ Armed and Dangerous



wersja demo

↗ Joan of Arc

Co na CD?

- **CD-1:** pełna wersja THE HOUSE OF THE DEAD 2, wersja demo Against Rome, sterowniki NVIDIA 53.03 (XP, 2000) 53.04 (9x, Me)
- **CD-2:** pełna wersja DARK SIGNS, wersje demo: Battle Mages, Armed and Dangerous, Joan of Arc, Poltrix, Chain Reaction, Deimos Rising, Lightspeed, PacShooter, Tiny Cars 2, A.R.S.E.N.A.L. Extended Power, Water in Fire 2, WildSnake Pinball: Christmas Tree, trailer Conan: The Dark Axe

Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich komputerach naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj wynikiem nieprawidłowej konfiguracji PC, a zwłaszcza złym działaniem sterowników karty graficznej oraz DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

▸▸ nad numerem pracowali:

▸▸ Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47;
Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93;
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68;
Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84;
Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (webmaster, dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88,
Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel (0-22) 517-02-44

▸▸ Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

▸▸ Teksty w numerze:
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

▸▸ Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic,
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański,
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski,
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski,
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

▸▸ Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

▸▸ Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

▸▸ Dział reklamy
Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel (0-22) 516-35-41, Jarosław Czujak, tel (0-22) 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

▸▸ Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie, R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. w Krakowie



 ISSN 1509-0558



RICHARD BURNS RALLY



Richard Burns Rally
Wyścigi

- SCi / LEM
- www.richardburnsrally.com

- Wersja polska
- Tryb multiplayer

- **Premiera:** wiosna 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Colin McRae doczekał się godnego siebie rywala. Jaki by Rysiek nie był, dobrze że w ogóle jest!





Motel przy malowniczej, górskiej trasie

Oto dylemat godny przysłowiowego osiołka: McRae czy Burns? Burns czy McRae?

Samotność to wbrew pozorom szalenie wygodna instytucja. Pozwala monopolistom dyktować ceny na rynku i jeszcze wmawiać klientom, że dostają najlepszy towar. Kupujący z reguły nie mogą zweryfikować prawdziwości tych słów. A nawet jeśli – to i tak wyboru nikt im nie daje. Chyba wszyscy właściciele Neostrady wiedzą coś na ten temat...

Na szczęście jest jeszcze inna droga. To lansowana przez liberałów demonopolizacja, umożliwiająca, a nawet zachęcająca inne podmioty do wejścia na rynek. O jej słodkich skutkach przekonali się niedawno sympatycy piłki nożnej. Wychwalana pod niebiosa seria FIFA FOOTBALL z dnia na dzień okazała się programem zaledwie dobrym. Nowy kierunkek rozwoju wskazał jej rewelacyjny PRO EVOLUTION SOCCER 3. Podobny los czeka innego monopolistę – bezsprzecznie najlepszy symulator wyścigów samochodowych na PC. Colin McRae powącha bowiem gumy rozpędzonego Peugeota należącego do swego kumpla z OS-ów, Richarda Burnsa!

Największe wrażenie robi w chwili obecnej grafika. Tak pięknej roślinności nie było jeszcze w żadnej grze samochodowej na PC. Toż to fotorealizm! Sosny, brzozy, świerki, trawy i krzewy pną się w górę niczym w prawdziwym lesie. Drzewa wyglądają jak żywe, każde jest inne, jedyne w swoim rodzaju. Obiecująco zapowiadają się też losowe efekty pogodowe (deszcz, śnieg, mgła, słoneczko), mające oczywiście wpływ na stan nawierzchni, oraz gra świateł. Same auta mają reprezentować poziom nie gorszy niż wozy z COLIN MCRAE RALLY 04. Autorzy gry zapowiadają też nie byle jakie wrażenie prędkości. To bardzo ważne! Wszak w rzeczywistości pojazd rozbujany do 200 km/h gna jak dziki i człowiek niekiedy aż się boi, że zahaczy o jakieś drzewo rosnące przy wąskiej piaszczystej dróżce. Oby screeny nie kłamały! Bo w chwili obecnej naprawdę są rewelacyjne.

Autorzy gry zapowiadają jednak, że na grafice się nie skończy. Niemal od początku interesowała ich bowiem techniczna strona rajdów, a więc samo zachowanie się wozu na trasie. Na potrzeby programu przygotowano specjalny silnik odpowiadający za analizowanie interakcji między podłożem a kołami, niemal równie skomplikowany co aplikacje wykorzystywane przez projektantów aut. Bierze on pod uwagę nie tylko rodzaj nawierzchni, ale i takie detale jak rodzaj i poziom zużycia paliwa, ilość płynu w chłodnicy czy temperaturę płynu hamulcowego. Wjechanie w kałużę (powstałą w czasie deszczu) może spowodować, że woda dostanie się do systemu chłodzącego i będzie miała wpływ na pracę cylindrów. Również wyciek paliwa w wyniku zbyt mocnego uderzenia o ziemię, wyciek płynu hamulcowego wskutek wizyty w rowie, pęknięcie szyby czy odpadnięcie spojlera zmienią sposób, w jaki wóz połyka kolejne kilometry. Brzmi niesamowicie? Na szczęście programiści z SCi obiecują, że owe detale dostrzegą tylko zawodowcy. Zwykli ludzie, nie mający większego pojęcia o budowie silnika samochodowego, również poradzą sobie z obsługą wozów z gry.



Niebieskoskóra pokraka atakuje drogę

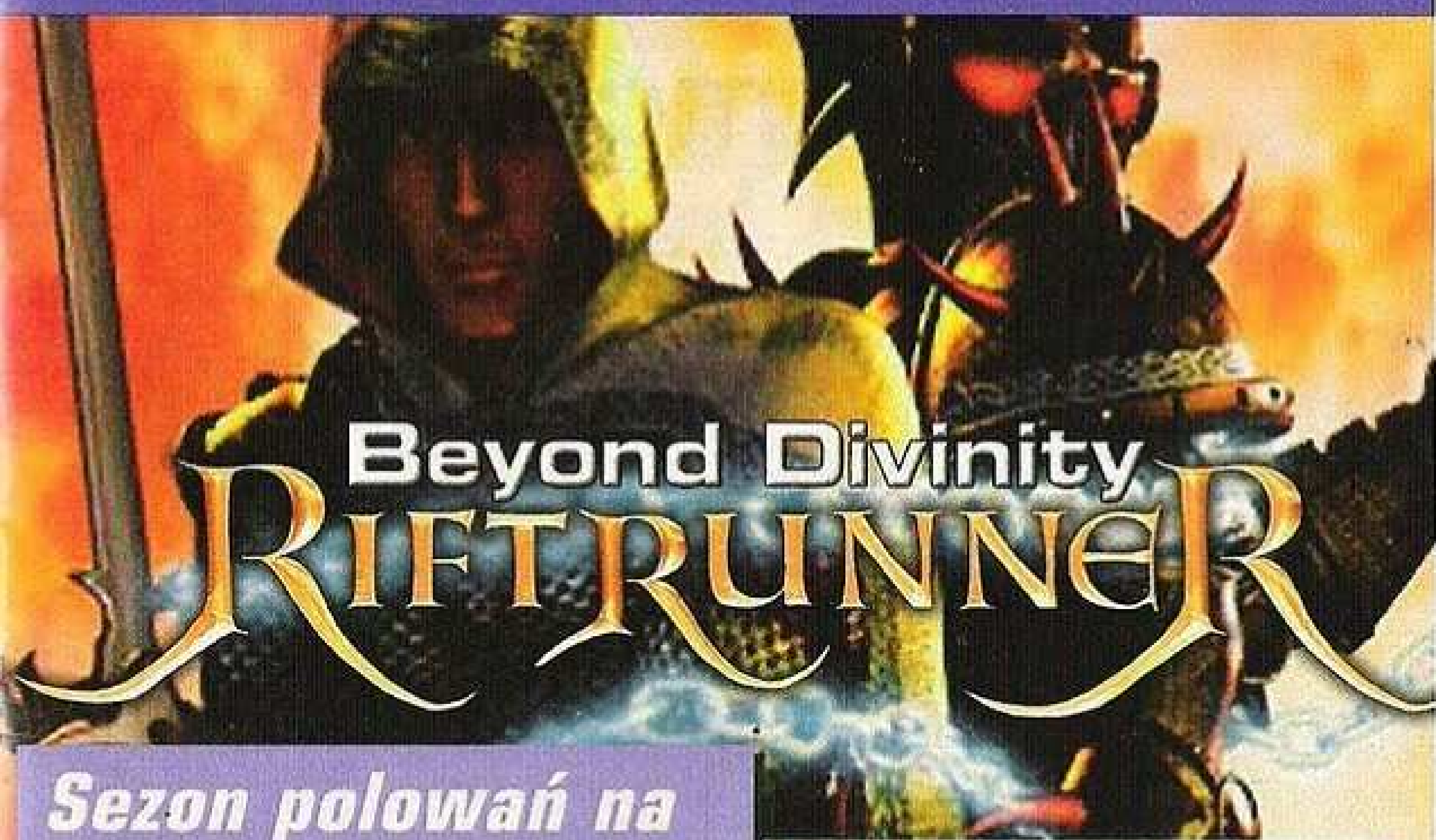


Wózki to jeszcze nic... w tej grze rządzi roślinność i krajobraz!

A tych będzie co najmniej dwadzieścia. W chwili obecnej autorzy programu polują na licencje. Wykupili już prawa do wykorzystania i wirtualnego niszczenia takich samochodów jak Peugeot 206, Citroen Xsara T4 i Subaru Impreza 2003, a na tym się pewnie nie skończy. Do tego dochodzą fantastycznie przygotowane trasy. Są wśród nich bezdroża Finlandii, Francji, Japonii i Wielkiej Brytanii, odcinki górzyste, płaskie, podmokłe, zaśnieżone i suche niczym pieprz. Wśród trybów rozgrywki, obok pojedynczego wyścigu i wizyty w szkółce Burnsa, uwagę przyciąga możliwość rozegrania kariery. Każdy z kierowców biorących w niej udział ma swoje własne AI (popełnia błędy, ma dobry dzień, czasem się wkurzy i zaszarżuje) i swój własny system przygotowań! Ostatnią ciekawostką są interaktywni kibice. Niekiedy utrudnią ci wykonywanie manewrów, stojąc zbyt blisko drogi, a kiedy indziej przyjdą ci z pomocą. Zaryjesz w piach – pomogą wypchnąć z niego samochód. Przyrąbiesz w drzewo – wyciągną cię z samochodu i wezwą śmigłowiec. Żadnego respawnu! Nawet na to nie licz!

Jedyne „ale" (nie licząc braku trybu multiplayer) stanowi producent. Niestety, firma SCi swoje najlepsze lata ma za sobą. Od premiery CARMAGEDDON upłynęła już przecież epoka, a CONFLICT: DESERT STORM i GREAT ESCAPE – choć wychwalane przez speców od marketingu pod niebiosa – wielkiej kariery nie zrobiły. Czy Richardowi Burnsowi uda się ta trudna sztuka? Zadzwoń do wróżki...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Beyond Divinity RIFTRUNNER

Sezon polowań na demony rozpocznie się wiosną...

Żyjemy w czasach lekkiego kryzysu gier RPG. Dla tego gatunku to nowość – dołka nie było chyba od czasów przedFALLOUTowych. Niestety zawód, jaki sprawiły ledwie przeciętne LIONHEART i amerykański DEUS EX 2, z najwyższym trudem załatał udany KotOR. Co gorsza, na horyzoncie nie widać ani jednego wybitnego tytułu. Nic dziwnego, że graczom pozostaje czekanie na produkcje mniej znane, takie jak BEYOND DIVINITY.

Program firmy Larian Studios to kontynuacja niezbyt znanego w Polsce DIVINE DIVINITY. Grę tę recenzowaliśmy równo rok temu i towarzysz Anzelmo przyznał jej najwyższą ocenę w kategorii Frajda. Zasłużenie. Program w doskonały sposób łączył najciekawsze elementy BALDUR'S GATE i DIABLO, do tego oferował olbrzymi świat, całą masę ciekawych zadań oraz niebanalne postacie.

Tym razem zaczyna się nie mniej ciekawie. Główny bohater ślubował niszczyć wszelkiego rodzaju złe straszydła, jakie napotka na swojej drodze. Niestety, w czasie wielkiej bitwy jego duszę porwał demon, który następnie scalił ją z duszą Rycerza Śmierci i zwrócił właścicielowi. Tym samym gracz otrzymuje w swe czcigodne łapki dobrego rycerzyka z połową duszy paskudnika. Celem RIFTRUNNER (robocza nazwa BEYOND DIVINITY) jest oczywiście pozbycie się klątwy i przywrócenie bohatera do stanu poprzedniego...

Zabawa toczy się głównie w dwóch rozległych krainach. Pierwsza z nich to Rivellon, włości znane z DIVINE DIVINITY. Druga – Nemesis – to siedlisko demonów, zmutowanych roślin i bestii z piekła rodem. Mieszkające tam chochliki zdołały stworzyć odrębną cywilizację i wznieść własne wioski. Znajdziesz wśród nich przyjaciół, ale i śmiertelnych wrogów. Natkniesz się też na oryginalne zagadki. W trakcie jednej z nich nauczysz się nawet pisma runicznego!

Dla osób nieznających pierwszej części zaskoczeniem może być złożony proces kreacji bohatera. Można wybrać fryzurę, kolor włosów, płeć, kolor skóry. Da się nawet grać dzieckiem! Co więcej, środowisko gry jest w pełni interaktywne. Większość znalezionych przedmiotów da się podnieść i wykorzystać w walce. W porównaniu z poprzednią częścią spadnie znaczenie reputacji, zaś wzrośnie rola pozostałych członków drużyny. Gracz będzie sprawował znacznie większą kontrolę nad swymi towarzyszami. Największa wada DIVINE DIVINITY – szata graficzna – znacząco się nie zmieni. Gra znów będzie mroczna, utrzymana w ponurej, czarno-czerwonej tonacji. Główny grafiku, podaruj nam trochę słońca!





tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Hmm, a gdyby tak spuścić ze smyczy „złą stronę"?

Beyond Divinity
RPG z domieszką akcji

- Larian Studios / CD Projekt
- www.beyond-divinity.com

- ☒ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** wiosna 2004
- **Gra dla:** PC

Dawny RIFTRUNNER :) – wspaniała wyprawa przez olbrzymi, lecz niestety dwuwymiarowy świat. Miłośnicy DIABLO powinni być wniebowzięci

colin mcrae rally 04

Colin McRae Rally
Wyścigi



- Codemasters / CD Projekt
- www.codemasters.com/colinmcrae04
- Wersja polska
- Tryb multiplayer
- **Premiera:** marzec 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Część trzecia na PC była o niebo lepsza niż na PlayStation 2. Miejmy nadzieję, że ten sam los spotka „czwórkę" i że firma CD Projekt wyda działającą grę!





Kominiarki na głowę i... huzia na akcję!

Panu Bogu świeczkę, a diablu ogarek. Takie właśnie staropolskie przysłowie przyszło mi do głowy w chwili, gdy – nie wiedząc, co czynię – zgłosiłem propozycję opisania dwóch gier rajdowych. Dlaczego? Bardzo chciałbym, by RICHARD BURNS RALLY okazał się genialną grą, by zarządził tak, jak sugerują to producenci. Jestem gotowy dostarczać panom z SCi do drzwi pizzę – i to codziennie – byle tylko tego rajdu nie zwalili. Z drugiej strony wciąż wierzę w Mistrzów Kodu i ich nieśmiertelnego Colina. Oni nie mogą spieprzyć tego tematu. Nie mogą! Dlatego także i im świnioburger się należy...

COLIN MCRAE RALLY 04 to oczywiście konwersja z konsoli PlayStation 2. Ludzie z Codemasters pracują nad nią już od roku i, jak wieść niesie, główne siły skupiają na walce z grafiką. Przede wszystkim optymalizują silnik, by bez najmniejszego problemu obsługiwał tekstury znacznie wyższej rozdzielczości niż te na PS2. Dorzucają przy okazji nowe szczegóły pojazdom, obecnie dwukrotnie ładniejszym niż wozy z CMR03. Niemal od nowa przygotowują animacje obiektów leżących na poboczu – głównie świetnie wyglądające trawy i drzewa – a także efekty dymów, kurzu i rozbryzgującej się wody. Poprawiają też widoczność, która wskutek technicznych niedostatków konsoli nie jest imponująca. Nową jakość na pagórkowatych trasach Japonii i Grecji czuć już po pierwszej minucie zabawy. Horyzont ciągnie się bowiem do przodu na setki metrów i żaden nędzny „pop-up" nie wyskakuje zza ekranu.

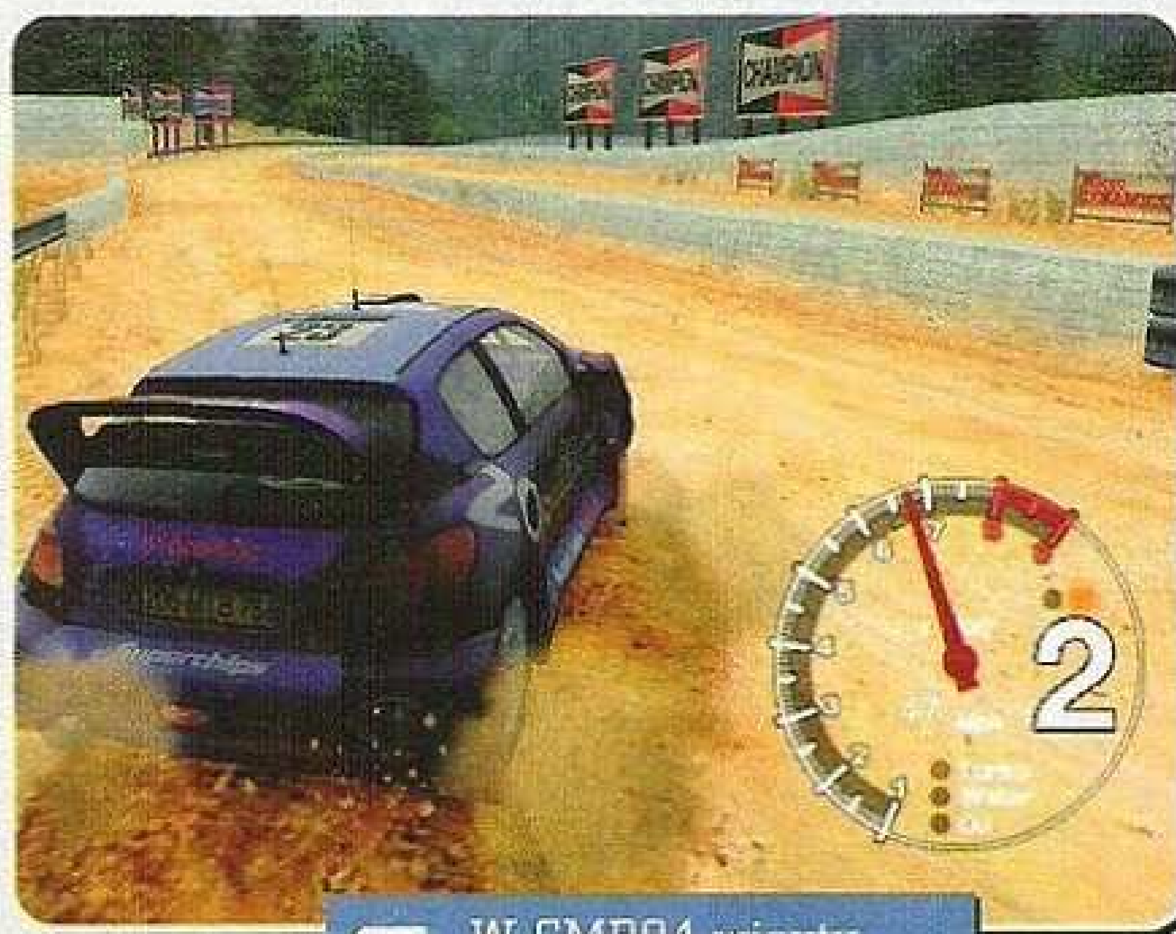
Sama gra nie różni się od oryginału znanego już właścicielom PlayStation 2. W porównaniu do CMR03 jeździ się nieco trudniej. Samochód zachowuje się jak prawdziwy wóz wyścigowy i z wielką łatwością ładuje się do rowów. Poślizgów nie kontroluje się już tak prosto jak dotychczas, gdyż pojazd sam z siebie nie trzyma się drogi. Co więcej, eksperymentując z ustawieniami, można nie tylko dobrze przygotować wóz, ale i stworzyć totalne badziewie, które na szutrze będzie jeździć zygzakiem. Programiści Codemasters przestrzegają więc, że nawet doświadczony gracz będzie potrzebował kilku godzin, by się przestawić na nowy model jazdy. A wówczas okaże się, że w COLIN MCRAE RALLY 04 jeździ się wspaniale. Satysfakcja z wygranej w naprawdę trudnym wyścigu jest po prostu ogromniasta!

Nadchodzi czwarta odsłona najlepszego pecetowego rajdu samochodowego!

To jednak nie koniec ulepszeń. Autorzy gry obiecują zwiększyć liczbę trybów rozgrywki, jakie czekają na graczy. Miłośnicy samochodów z napędem na cztery kółka otrzymają swój własny rajd, podobnie jak i fani 2WD oraz grupy B, w tym klasycznych wozów, takich jak Audi Quattro czy Lancia Delta. W trybie mistrzostw pojawi się nowa opcja – możliwość przetestowania nowych części bezpośrednio na trasie. Testy te mają charakter minigierek, w czasie których gracz musi się wykazać konkretnymi umiejętnościami. Jeśli zawiedzie, obejdzie się smakiem. A smakować warto, bo w garażu zaparkują takie bryczki jak Ford Puma, Volkswagen Golf, Mitsubishi Evo 7, Citroen Xsara, Subaru Impreza, Fiat Punto czy Peugeot 206. Do tego należy doliczyć 34 różne typy nawierzchni oraz 19 rodzajów opon!

Tras również nie zabraknie. Na potrzeby gry przygotowano bowiem po sześć odcinków w każdym z ośmiu dostępnych krajów (Wielka Brytania, Szwecja, Stany Zjednoczone, Japonia, Hiszpania, Grecja, Finlandia, Australia). Niektóre z nich są kręte, inne proste jak strzała, ale pagórkowate niczym cielsko guźca. Czasem pada na nich śnieg, czasem deszcz, co oczywiście wpływa na zachowanie się wozu na trasie. Co ciekawe, wybierając ulubione odcinki specjalne, można zaprojektować swój własny, oryginalny rajd, a potem zmierzyć się w nim z przyjaciółmi. Tym pozbawionym komputera warto zaś zaprezentować powtórki z najbardziej udanego przejazdu. Nowa kamera, umieszczona tuż nad zderzakiem, daje podobno niesamowite uczucie prędkości. Możesz być pewny, że kumple zrzucą swe szczęki aż na dywan!

Oczywiście od nowa przygotowano też multiplayer. COLIN umożliwi zabawę zarówno w Internecie, jak i po LAN'ie. W zabawie weźmie udział do ośmiu graczy, i to przy naprawdę niewielkich lagach. Do tego doliczyć trzeba nieco zapomnianą opcję rywalizacji na jednym ekranie – to prezent dla tych, którzy o Sieci wciąż jeszcze mogą tylko pomarzyć. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują więc, że wiosną do sklepów trafi naprawdę bardzo dobra gra. Rywalizacja z RICHARD BURNS RALLY będzie szalenie ostra i oby wyszła obu teamom na zdrowie!



W CMR04 wizyty w rowie będą częstsze



Logo Championa na poboczu to oddzielna licencja

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

singles



The Singles

Symulator singla

* RotoBee
* www.singles-the-game.com

- Wersja polska
- Tryb multiplayer

* Premiera: marzec 2004
* Gra dla: PC

Gorąca, seksowna, podniecająca wersja THE SIMS. Wcielasz się w karierowicza z jednego z dużych miejskich blokowisk, który właśnie wyrusza na podryw!



Znany czeski prozaik Bohumil Hrabal twierdził, że szczególnie imponował mu rosyjski pisarz Lew Tołstoj. Gość uwielbiał poprawki. „Wojnę i pokój" przepisywał aż siedem rasy, na stojąco, przy wysokim biurku, a przy okazji potrafił jeszcze pofiglować sobie z hrabianką na puchatym dywaniku, który leżał u jego stóp. Myślisz, że to proste? Że mógłbyś zaimponować Hrabalowi? Spróbuj rozwiązać zadanie z matematyki (najlepiej takie z logarytmami), męcząc jednocześnie Lindę bądź Mike'a z gry THE SINGLES. Spocisz się jak cielak prowadzony na rzeź!

Produkt firmy RotoBee to jeszcze jeden klon nieśmiertelnych THE SIMS, najlepiej sprzedającej się gry w historii pecetów. Od strony technicznej przypomina THE PARTNERS – trójwymiarowe wnętrza mieszkań świecą pustkami, zaś z kamerą można zajrzeć wszędzie, nawet do sypialni czy wanny. Obie gry różni na szczęście fabuła. O ile w przypadku THE PARTNERS gracz poznawał historię kancelarii adwokackiej, to w THE SINGLES stara się rozkochać w sobie Mike'a i Lindę, dwójkę współlokatorów, a zarazem samotnych karierowiczów z jednego z dużych miast. Obydwoje są typowymi singlami. Dość dzielnie wspinają się na kolejne szczeble kariery i cieszą się szacunkiem przełożonych, brakuje im jednak czasu, by właściwie urządzić sobie życie prywatne. Nie mają rodzin, przyjaciół, dzieci, sami też dobrze się nie znają – po prostu wynajęli razem mieszkanie. Romans pomiędzy Lindą a Mike'm przedstawiony został za pomocą szeregu misji tworzących jedną zwartą, trzymającą się kupy historię. Bohaterowie oczywiście zaczynają od zapoznania się. Potem muszą się zaakceptować, polubić, a nawet zaprzyjaźnić. Dopiero wówczas zaczynają flirtować ze sobą, a także myśleć o jakimś poważniejszym związku, w tym o pójściu razem do łóżka. Sęk w tym, że obydwoje różnią się niczym dzień i noc. Na początku zabawy gracz wybiera im charakterki, korzystając z 16 predefiniowanych postaci. Może więc połączyć klasyczną kurę domową z gościem pozującym na playboya, czarusia z żeńską odmianą książkofila bądź femme fatale z tzw. poczciwym kumplem z sąsiedztwa. Tak różne osobowości z pewnością doprowadzą do niejednej zaskakującej sytuacji!

Poznaj różnicę między słowami flirt i filtr! Skończ z życiem singla, bo kto ci na starość będzie prał nachy?

Sama zabawa, podobnie jak i w THE SIMS, sprowadza się do obserwowania codziennego życia podopiecznych. Gracz wraz z nimi wstaje rano i przyrządza pyszne śniadanie, później wędruje do roboty, troszkę pracuje (czy raczej pozoruje pracę), pałaszuje obiad, ucina pogawędkę ze współlokatorką, potem zżera kolację i myk spać do łóżia. W tym czasie podejmuje też proste decyzje dotyczące zakupów. Wiadomo bowiem, że żarcie trzeba trzymać w lodówce, a ubranka wirować w pralce. No i na ścianie powinno wisieć coś więcej niż plakat z Britnejką bez stanika.

W miarę wykonywania tych prostych, codziennych czynności Mike i Linda poznają się i zaczynają się sobą interesować. Ich wzajemne relacje rozwijają się w pięciu różnych aspektach. Zdążają bowiem ku romansowi, przyjaźni, seksowi, dobrej zabawie i kłopotom. Służy to zaspokojeniu przynajmniej części z ośmiu podstawowych potrzeb, jakimi są głód, relaks, sen, rozrywka, związki, higiena, wolna przestrzeń i libido. Niestety tu trzeba uważać. W przeciwnym wypadku kierowana postać będzie niezadowolona, a nawet zacznie się miotać bez powodu. Chyba wiecie, jakim utrapieniem potrafi być wkurzona, ba, nawet wściekła jak osa dziewczyna?

Siłą gry ma być grafika. Do mieszkanka można wstawić nowe ściany i pomalować je na dowolny kolor. Chętni dokupią masę różnych przedmiotów, takich jak półki, szafki, pralki, telewizory, fotele, obrazki, kalendarze czy wazoniki. Na zewnątrz apartamentu znajduje się ogród z basenem, w którym można się popluskać! Chętni wyciągną się na też leżaczku i opalą skórę na brązowo (lub spieką się na raczka). Niestety z wyprawami do miasta trzeba będzie poczekać do czasu wydania pierwszego dodatku. Wszystko dlatego, że praca nad grafiką idzie twórcom THE SINGLES niezwykle powoli. Każda z postaci składa się z 30 tysięcy polygonów, a właściwe ułożenie ich pochłania olbrzymie ilości czasu. Z drugiej strony – dzięki tak dużej liczbie szczegółów bez problemu da się odczytać z twarzy Lindy czy Mike'a, czy w danej chwili są szczęśliwi, załamani czy wściekli.

Gra zapowiada się interesująco, choć obawiam się, że polegnie już w pierwszym starciu z THE SIMS 2. Sięgną po nią jedynie spragnione delikatnej erotyki nastolatki, dla których produkt firmy Maxis jest zbyt dziecinny, a DOOM 3 zbyt krwawy. Nieco starsi uskutecznią flirt w pięknej zimowej rzeczywistości, jaką mamy za oknem. W końcu zbliżają się ferie!



Basen. Tu dokładniej poznasz walory swojej przyszłej żony





Kwiatek na środku pokoju. Sprzątnąć?

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Xtreme Air Racing 2

PC



Jeśli znudziły ci się już rajdy po bezdrożach Szwecji i marzysz o pojedynku w chmurach – to właśnie program dla ciebie. W REDLINE: XTREME AIR RACING 2 walczysz z 16 najlepszymi pilotami na świecie, sunąc po niebie jedną z 70 maszyn takich jak F4U Corsair, Hawker Seafury, P-51 Mustang, F8 Bearcat czy P-38 Lightning. Podzielono je oczywiście na cztery różne klasy, dzięki czemu szanse każdego z pilotów są mniej więcej równe. Mniej więcej, gdyż każdy ze zdobywców przestworzy ma nieco inne zwoje pod czaszką (czyt. procedury sztucznej inteligencji), przez co w zupełnie inny sposób zachowuje się w trakcie wyścigu. Spore wrażenie robi okrągła liczba 50 tras rozrzuconych po niemal wszystkich częściach świata, od południowo-wschodniej Azji, przez Alpy i Wyspy Brytyjskie, aż po tor w Reno na pustyni Nevada, gdzie samoloty ścigają się też w rzeczywistości. Gra nie wygląda najlepiej, ale to symulacja. Tu nie wystarczy wciskać strzałki w górę i ze łzami w oczach wpatrywać się w szybkościomierz...



Wygiercowani

Wchodzisz do sklepu. Bierzesz w łapy pudełko z CALL OF DUTY. Miało być fajne i do tego po polsku! Płacisz przy kasie niemałe pieniądze. W domu otwierasz – jak wół wersja angielska. I krótka notka: grę możesz za darmo wymienić na wersję polską. Ręce opadają. Idziesz znów do sklepu. Kupujesz PRINCE OF PERSIA: PIASKI CZASU. Tytuł znów polski, a w środku znów wersja angielska i jakiś głupawy list. Może by tak sprzedawać gry bez gry? Ot, puste pudełko z notką „Jeśli dobrze pójdzie, już niedługo z naszej strony będziesz mógł ściągnąć zakupiony program". Super, nie? Nawet piraci już takich akcji nie robią!

Duży Fiat

Samochodowy serial trwa. W hurtowni PLAY, triumfującej po sukcesach MALUCH RACER i POLDEK DRIVER, kończą się prace nad grą TRABI RACER. Zapowiedziano już kolejny wyścig. Polskie Fiaty 125p zyskają zupełnie nowy, znacznie lepszy silnik. Czyżby lepszy od Mercedesa?

RIAA przegrywa

Amerykańska organizacja RIAA, która wsławiła się rozsyłaniem użytkownikom programów P2P rachunków za nielegalnie ściągniętą muzykę, filmy i oprogramowanie, zapowiada zmasowaną akcję w Europie. Utrudni ją decyzja sądu, który uznał, iż RIAA nie ma prawa uzyskiwać od dostawców Internetu danych osobowych osób łamiących przepisy.

ManHunt

PC, PS2

Już niedługo POSTAL 2 straci miano najbardziej brutalnej gry ostatnich lat. Autorzy GTA: VICE CITY przygotowują pecetową wersję skradanki MANHUNT, która na PS2 na nowo wyznaczyła granice dobrego smaku. Główny bohater programu, James Earl Cash, za popełnione zbrodnie zostaje skazany na śmierć. Wkrótce po egzekucji facet budzi się w swojej własnej celi. Od tej pory musi wykonywać polecenia tajemniczego Reżysera. Trafia do Career City, miasta opanowanego przez przestępców. Wielu z nich chce dopaść Jamesa... Ale to on musi ich zabić! W tym celu wykorzystuje tak niekonwencjonalne bronie jak worek foliowy, ostry kawałek szkła, kabel, młotek czy tasak. Oczywiście strzela też ze snajperki oraz kilku rodzajów strzelb. Nic dziwnego, że w lokacjach, przez które wędruje (cmentarz, szpital psychiatryczny, złomowisko), wprost roi się od trupów. Ciała zabitych rozszarpują kruki pospołu ze szczurami... Ludzie z Rockstar twierdzą, że MANHUNT to coś więcej niż kolejny horror. To najgorszy koszmar twojego życia!



Vietcong: First Alpha

PC



Dodatek do ciekawej, choć niepozbawionej błędów strzelaniny FPP o nazwie VIETCONG. Akcja gry rozpoczyna się pół roku przed wydarzeniami opisanymi w wersji podstawowej. Warren Douglas wraz z kolegami z drużyny A-216 buduje bazę nieopodal wzgórz Nui Pek. Jednocześnie ubezpiecza ją i stara się uprzedzić ataki lokalnych partyzantów. FIRST ALPHA przynosi 7 misji dla pojedynczego gracza i 8 map przeznaczonych dla trybu multiplayer. Ponadto singla da się rozegrać w trybie co-operative. W programie pojawi się też 6 nowych broni, wśród nich miny, bagnety oraz Browning „Pięćdziesiątka". Nie zabraknie samolotów (B52 Stratofortress, F105 Thunderchief, F4 Phantom), a poprawiona grafika wyświetli m.in. ładną, poruszającą się na wietrze trawę oraz gęstą roślinność porastającą dżunglę. Dodatek pojawi się w zachodnich sklepach na początku roku, w Polsce zostanie wydany wraz z podstawową wersją gry.

Drake

PC, Xbox

Autorzy XIII mieli dobry pomysł. Twórcy DRAKE wciskają go do swej gry bez kropli wazeliny. Już wkrótce na ekranie swego komputera zobaczysz animowaną zręcznościówkę TPP w stylu MAX PAYNE 2. Będziesz podziwiał dopracowany cell-shading, a jednocześnie łoił z pistoletów do tłumów dryblasów walających się po ekranie. Po co? Dlaczego? Otóż główny bohater gry jest byłym członkiem gangu 99 Smoków. Byłym, gdyż smok pozostał tylko jeden – całą resztę ktoś wyrżnął niczym Panna Młoda ochroniarzy O-Ren Ishi (wolę nie myśleć, co ta pokopana babka zrobi z samym Billem). Skąd aluzja do Tarantino? Panowie z Idol FX nie ukrywają, że czerpią inspirację z jego najnowszej produkcji. Chcą zaoferować graczom zwariowaną podróż przez brutalny, komiksowy świat, w którym jest i bullet-time i lejąca się krew. Nie brakuje też widowiskowych bijatyk, jakie jeszcze do niedawna były domeną filmów z Dalekiego Wschodu.



PC

America 2



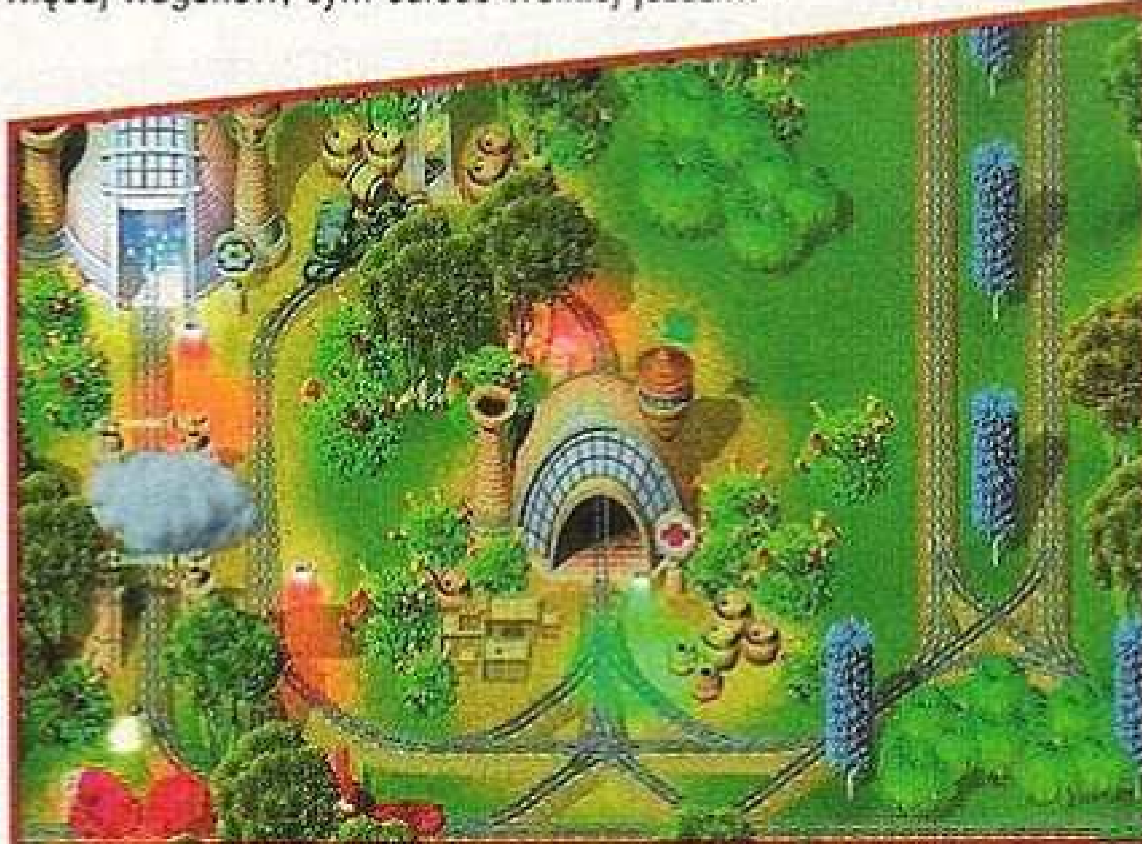
W powietrzu czuć zapach prochu. Nie, to nie kolejna impreza u samego Snoopa, gdzie alkohol leje się litrami, a w powietrzu unosi się więcej heroiny niż polscy celnicy zobaczą przez całe życie. To coś dużo bardziej spokojnego – kontynuacja dość przeciętnej strategii sprzed trzech lat. Akcja gry toczy się na Dzikim Zachodzie. Geronimo, ostatni wódz Apaczów, wkroczył już na wojenną ścieżkę. Swe psy z łańcucha spuścił meksykański generał Jose Maria Carrasco. Na preriach walczą też Komanczowie, a na zachód ciągną już amerykańskie wojska i najwięksi bohaterowie – Wyatt Earp i Butch Cassidy. Czeka ich trójwymiarowa grafika (nowość w ramach serii zaplanowanej na co najmniej trzy odcinki), ponad 30 złożonych misji, rozbudowany system ekonomiczny oraz wygodny generator map. Nie wiadomo jedynie, czy programiści zdołają ulepszyć Sztuczną Inteligencję wojaków. Ostatnim razem dali ciała i to z przytupem.

PC

Steamland



Nowy projekt rosyjskiej firmy Buka to jeszcze jeden RTS, który marzy o zrewolucjonizowaniu gatunku. Pomysł sam w sobie zasługuje na uznanie – oto na planecie zamieszkanej przez roboty wybucha otwarty konflikt. Do boju ruszają dwie frakcje, każda na własnych... pociągach. Gra toczy się bowiem na niewielkich, ale bardzo kolorowych planszach pokrytych torami. Gracz zajmuje fabryki i warsztaty, po czym konstruuje wagony przewożące armaty, pociski samosterujące, moździerze. Następnie łączy je w składy i wyrusza w bój. Nie traci czasu na ekonomię czy wydobywanie surowców – zajmuje się wydawaniem dyspozycji oraz analizowaniem skuteczności poszczególnych wagonów. Ta zaś powiązana jest z prędkością, z jaką składy się poruszają. Im więcej wagonów, tym całość wolniej jeździ...



PC

Prezzemolo



Twórcy TONY TOUGH nie porzucili jeszcze zwariowanych, kreskówkowych klimatów i ponownie atakują. Tym razem ich nowa gra jest przygodówką promującą jeden z włoskich parków rozrywki. Gracz wciela się w niewielkiego smoczka i wraz z przyjaciółmi (księżniczką, skunksem, kaczką, błękitno-niebieskim tygrysem) rozwiązuje niezwykle skomplikowaną zagadkę. Oto bowiem pewien naukowiec pracujący nad przelewaniem snów w strumień obrazów zostaje wessany do innego wymiaru (przyczyna ta sama co w ANOTHER WORLD – uderzenie pioruna). Biedaka trzeba oczywiście uratować, zaś wszelkie zniszczenia naprawić. PREZZEMOLO wygląda bardzo ładnie. Oferuje śliczną, trójwymiarową grafikę i niezwykle kolorowy świat, pełen uśmiechniętych ludków, rozradowanych drzewek i domków rodem z produkcji Disneya. Zagadki nie są trudne, sterowanie intuicyjne...

PC

Kombat

Druga wojna światowa po raz pięćset sześćdziesiąty siódmy, z tą różnicą, że za KOMBAT odpowiadają Ukraińcy zakochani w trójwymiarowej grafice. Wieść niesie, że niespełna rok temu cieszyli się na lokalnej demo-scenie wielkim uznaniem i zdobywali główne nagrody na najważniejszych zlotach. O jakość szaty graficznej nie trzeba się więc obawiać. Gorzej z samą grą. Nasi wschodni sąsiedzi obiecują zaledwie trzy strony konfliktu (Niemcy od dnia ataku na Polskę, Związek Radziecki od konfliktu z Finlandią, alianci od lądowania w Normandii) i blisko 20 różnych armii, w tym polską, francuską, węgierską, bułgarską, czeską, holenderską, norweską i rumuńską. Same bitwy toczyć się będą na mapach o wielkości 20x20 km, a udział w nich weźmie do 30 tysięcy jednostek. W KOMBAT nie zabraknie też autentycznych broni, zmiennej pogody wpływającej na przebieg bitwy oraz Sztucznej Inteligencji, odpowiadającej zarówno za decyzje na najwyższym szczeblu, jak i w ramach oddziałów.



Drugi grzech

Firma Ritual poinformowała, że wstrzymała prace nad grą SIN 2, za którą, przynajmniej oficjalnie, jeszcze się nie zabrała. Co gorsza, dwa dni później okazało się, że jednak prac nie wstrzymała, chociaż już zaczęła... O co tu chodzi? Otóż Ritual po cichu tworzy sequel strzelaniny SIN, która pięć lat temu o pół długości nosa przegrała bój z wielkim HALF-LIFE. Niestety żaden producent nie chce władować w ten program kilku milionów dolarów. Projekt wisi więc na włosku, ale wciąż posuwa się naprzód :).

Zergnij tu!

Blizzard nie kwapi się z rozpoczęciem prac nad STARCRAFT 2 i z rozbrajającą szczerością odsuwa w czasie beta-testy WORLD OF WARCRAFT. Nic dziwnego, że zniecierpliwieni fani z Sowieckoj Sojuza postanowili sami dopisać dalszy ciąg konfliktu między Protossami, Zergami i Terranami. Mod powstaje na silniku C&C: GENERALS i nosi podtytuł XEL NAGA VENGEANCE.



Sequeli czar

Święta minęły, więc duże firmy software'owe wzięły się ostro do roboty. Wiadomo więc, że powstanie CIVILIZATION 4, kontynuacja kultowej strategii Sida Meiera. Mistrz pracuje już nad nową wersją PIRATES. Będzie też następna odsłona serii NEED FOR SPEED, nowe WORMS i STATE OF EMERGENCY 2. Do tego co najmniej dwie produkcje ze świata STAR WARS. Mało?

Driv3r w TV?

Prawa do ekranizacji sprzedano na pieńku. Na razie jednak należąca do Ridley'a Scotta wytwórnia RSA nakręci trzyminutową reklamówkę gry DRIV3R. Samemu programowi bliżej do GTA: VICE CITY niż do znanego z konsol DRIVER 2. Czyżby rewolucja w ramach serii?

FALLOUT w piach?

Słynne Black Isle Studios zostało zamknięte! Tym samym do piachu poszedł VAN BUREN PROJECT, znany też jako FALLOUT 3. Mimo to my (i nie tylko my) mamy nadzieję, że jakiś łaskawca przywróci jednak grę do życia. Szanse na to są niemałe, gdyż firma Interplay – właściciel Black Isle Studios – nieoficjalnie sugeruje, że FALLOUT żyje i żyć będzie wiecznie...

Kup pan betę!

„Europejczycy powinni traktować amerykańską wersję gry DEUS EX 2: INVISIBLE WAR jako wersję beta" – ogłosili niedawno pracownicy firmy Eidos. Co ciekawe, fani serii po zapoznaniu się z niedopracowaną wersją demo sami domagali się opóźnienia premiery. Giganta do reakcji zmusiły dopiero krytyczne reakcje zachodniej prasy. DEUS EX 2 zawita do Europy w marcu.

Wyprawa na Capri

W poszukiwaniu słońca, świeżego powietrza i odrobiny świętego spokoju trafiasz na włoską wysepkę Capri. Już w czasie pierwszego spaceru wpadasz w niezłe tarapaty. Twe oczy spowija tajemnicza mgła, a gdy odpływa, odkrywasz, że z ulicy zniknęli niemal wszyscy mieszkańcy osady. Rozpoczynasz prywatne śledztwo... Przygodówka A QUIET WEEKEND IN CAPRI wykonana została tą samą techniką, którą przed 10 laty wykorzystała polska TAJEMNICA STATUETKI. Gracz zwiedza kolejne lokacje – miasteczka, plaże, jaskinie, ruiny, zagajniki – oglądając na ekranie prawdziwe zdjęcia prawdziwych miejsc. Często rozmawia z napotkanymi postaciami i podnosi znalezione przedmioty. Zagadki stoją ponoć na wysokim poziomie i stanowią z reguły potężne wyzwanie dla szarych komórek grającego. Autorzy gry chwalą się, że odkrycie tajemnicy wyspy zajmie przeciętnemu graczowi co najmniej tydzień. Twierdzą też, że na dwóch płytach CD udało im się zmieścić około 4500 autentycznych zdjęć wyspy. Tylu fotek w ciągu tygodnia nie zrobi nawet najbardziej zdesperowany japoński turysta!

PC, Xbox, PS2, GCN

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Ekranizacja trzeciego tomu przygód Harry'ego Pottera pojawi się w kinach późną wiosną. Towarzyszyć jej będzie kolejna platformówka autorstwa Electronic Arts. W HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN gracz rozwiąże zagadkę Syriusza Blacka i spotka potężnych Dementorów, strażników z tytułowego więzienia. Po raz kolejny zmierzy się z Draco Malfoyem i wraz z Ronem i Hermioną pokaże Sami-Wiecie-Komu, gdzie raki zimują. Rozegra też kolejną rundę spotkań w quidditcha oraz polata na hipogryfie. Model rozgrywki nie zmieni się w stosunku do KAMIENIA FILOZOFICZNEGO. Gracz wciąż będzie obserwował Pottera od tyłu, rzucał czary i skakał po platformach. Na szczęście poprawiony silnik graficzny zaopatrzy Hogwart w znacznie więcej szczegółów niż dotychczas.



PC

Animal Planets



Węgierska odmiana WORMS 3D. Miejsce robaków zajęły zwierzaki maści wszelakiej, zaś zamiast plansz pojawiły się całe planety (niewielkie, ale zawsze). Cała reszta jest już taka sama – łosie, misie, pieski i inne dziwadła tworzą drużyny. Te na zmianę strzelają do siebie, korzystając z coraz bardziej udziwnionych broni. Każdy pocisk odbiera trafionemu ociupinkę życia. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza wykończy przeciwników. Co różni grę od WORMS 3D? Właściwie niewiele... Wiadomo na pewno, że wielką atrakcją ANIMAL PLANETS będą przezabawne, złożone animacje i świetna, komiksowa grafika 3D. Wiele rodzajów broni oraz typów postaci pojawi się dopiero po wypełnieniu określonych zadań. Sama gra trafi do sprzedaży wiosną, o ile robaki w ramach akcji prewencyjnej nie spacyfikują zwierzaków na amen.

TOP-13 LISTA

Miejsce	Gra	Platformy	
1	GTA Vice City	PC, PS2	025
2	Diablo 2	PC	008
3	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127
4	Gothic 2	PC	060
5	Ghost Master	PC	045
6	FIFA 2004	PC, PS2, Xbox	057
7	Grand Theft Auto III	PC, PS2	001
8	Warcraft III	PC	010
9	Neverwinter Nights	PC	014
10	Mafia	PC, PS2	030
11	Medal Of Honor:...	PC	002
12	Max Payne 2	PC, PS2	071
13	The Sims	PC, PS2	003

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Andrzej Cwalina

PC, Xbox, PS2, GCN

Shrek 2: The Game

Obudź się i sztachnij feromona! Jest okazja – osioł powraca. Wieść niesie, że wyruszy w podróż poślubną wraz ze swym wiernym przyjacielem Shrekiem oraz księżniczką Fioną. Zahaczą o zamczysko rodziców panny młodej (lekko stylizowane na pałacyk z czekoladek marki Wawel), poskaczą po platformach, a także zmierzą się z kilkoma przepotężnymi bandytami. Osioł zapowiada, że jak ich znajdzie, to kopnie tak, że nie będą wiedzieli, którędy po brandy. Sęk w tym, że koniowate nie mają warstw i swoje lęki noszą jak odzież wierzchnią. Dlatego też w poszczególnych misjach wezmą udział drużyny składające się z większej ilości bardziej odważnych postaci (tak z pierwszej części filmu, jak i z drugiej). Każdy z owych osobników wykorzysta swe specyficzne cechy i umiejętności. Przykładowo Shrek zaimponuje siłą, Fiona ciosem „wałkiem przez łeb", a Ciastek umiejętnością wskoczenia do norek, do których otyły ogr z pewnością by się nie zmieścił. Istnieje też spora szansa, że szara szkapina będzie posiadać smoka i nie zawaha się go użyć...



PC

BiosFear



Duże zachodnie serwisy internetowe nieustannie poszukują nowych sposobów na przyciągnięcie fanów gier komputerowych na swoje strony. Niektóre oferują więc darmowe konta, inne ekskluzywne materiały i bardzo szybki ftp. Pracownicy Tiscali Games wpadli na znacznie bardziej oryginalny pomysł. Postanowili przenieść do Europy popularną azjatycką grę sieciową LAGHAIM (znaną też jako ETERNAL CHAOS bądź CHAOTIC ADVENTURE). Program ukaże się na naszym kontynencie jako BIOSFEAR i przypadnie do gustu tym graczom, którzy z wypiekami na twarzy podziwiali oblężenie Helmowego Jaru z drugiej części „Władcy pierścieni". Fabuła gry opowiada bowiem o losach obleganego w dzień i w nocy zamku Shilon. W starciach udział biorą tysiące graczy, a także hodowane przez nich zwierzaki. Krew leje się ponoć szerokim strumieniem, a rodzaje broni liczy się w setkach. Plotka głosi też, że zabawa jest banalna i nie trzeba czytać żadnych opisów, poradników czy instrukcji, by zarządzić w świecie BIOSFEAR.

Nie dla dzieci

Międzynarodowy Instytut Mediów i Rodziny opublikował listę 10 gier, które stanowią duże zagrożenie dla psychiki dziecka. Pierwsze miejsce zajął na niej MANHUNT, a towarzyszą mu m.in. ROAD KILL, MAX PAYNE 2, WARCRAFT 3 i POSTAL 2. Na liście dominują co prawda gry brutalne... ale są też i takie, w których przemoc zastąpiły młode dziewczyny w bikini i stringach (OUTLAW VOLLEYBALL). Czyżby oznaczało to, że pobyt na plaży może być dla młodego człowieka przeżyciem traumatycznym?

Cold War Conflicts

Gratka dla fanów SUDDEN STRIKE – dwuwymiarowa gra strategiczna, której akcja rozgrywa się w okresie zimnej wojny, w latach 1950-1973. Niestety, jej autorzy skupili się na zaledwie czterech kampaniach: amerykańskiej (włącznie z blokadą Kuby), izraelskiej, egipskiej i koreańskiej. Udział w nich weźmie aż osiem stron konfliktu. Każda z nich otrzyma po około 50 rodzajów broni, oczywiście jak najbardziej autentycznych, o możliwościach adekwatnych do rzeczywistych. Wśród nich uwagę zwracają śmigłowce i odrzutowce, a także olbrzymie okręty wojenne. Całość uzupełni rozbudowany tryb multiplayer oraz wygodny edytor scenariuszy. Sama grafika nie jest może tak szczegółowa jak w BLITZKRIEG, ale robi dobre wrażenie. Podobać mogą się zwłaszcza animacje jednostek.

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

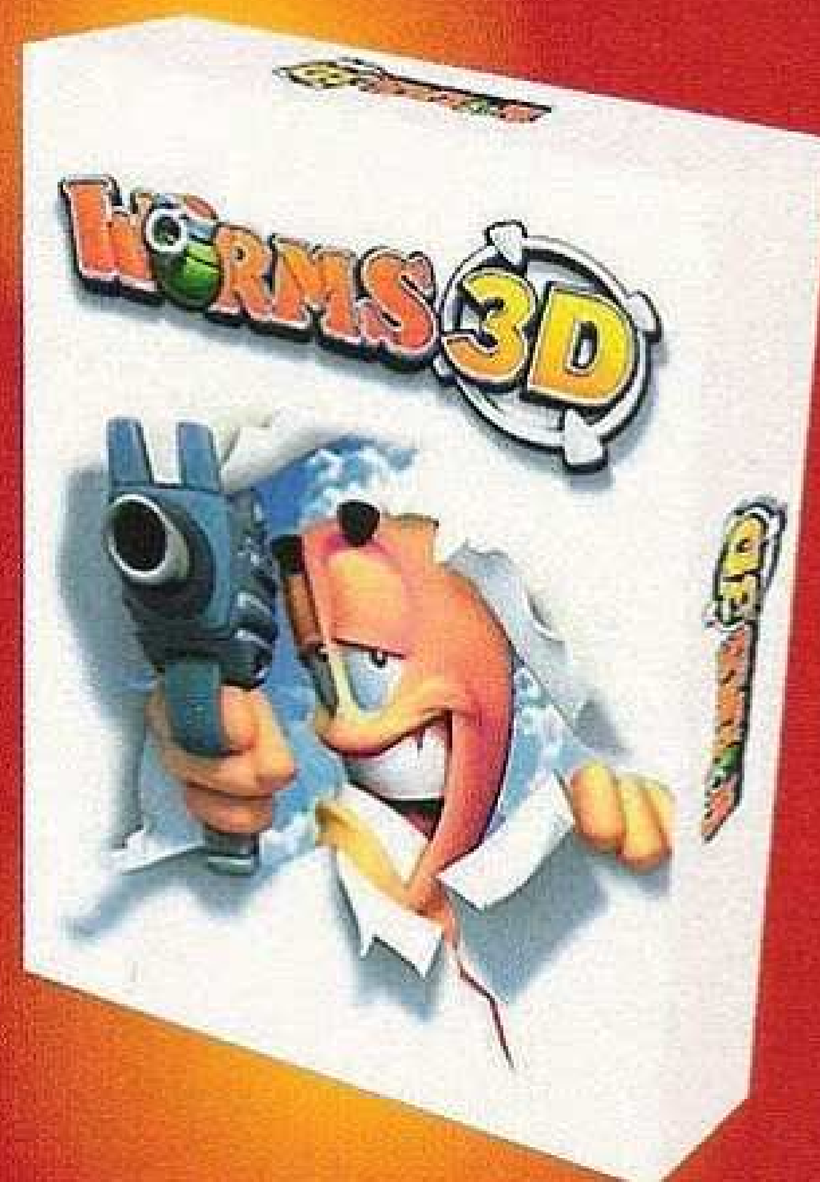
018	Hitman 2 – PC, PS2, Xbox	130	SW: Knights of the Old... – PC, Xbox NEW
104	Baldur's Gate 2 – PC	131	Pro Evolution Soccer 3 – PC, PS2 NEW
033	Black & White – PC	132	LotR: War of the Ring – PC NEW
032	Battlefield 1942 – PC	056	Midnight Club 2 – PC, PS2
055	Etherlords 2 – PC	133	Broken Sword 3 – PC, PS2, Xbox NEW
019	Disciples 2 – PC	134	HP: Quidditch World Cup – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA NEW
126	Warlords IV – PC	022	Splinter Cell – PC, PS2, Xbox
044	Colin McRae Rally 3 – PC, PS2	135	Apocalyptica – PC NEW
128	Greyhawk: Temple of... – PC	054	Piraci z Karaibów – PC, Xbox
059	SW: Jedi Knight: Jedi Academy – PC	050	Chrome – PC
058	Lionheart – PC	129	Neighbours from Hell – PC
015	Age of Mythology – PC	125	Prince of Persia – PC, PS2, PSX, Xbox, GCN, GBA
034	Morrowind – PC, Xbox	009	Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox
005	Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	073	Call of Duty – PC
031	Medieval: Total War – PC	036	Unreal Tournament 2003 – PC

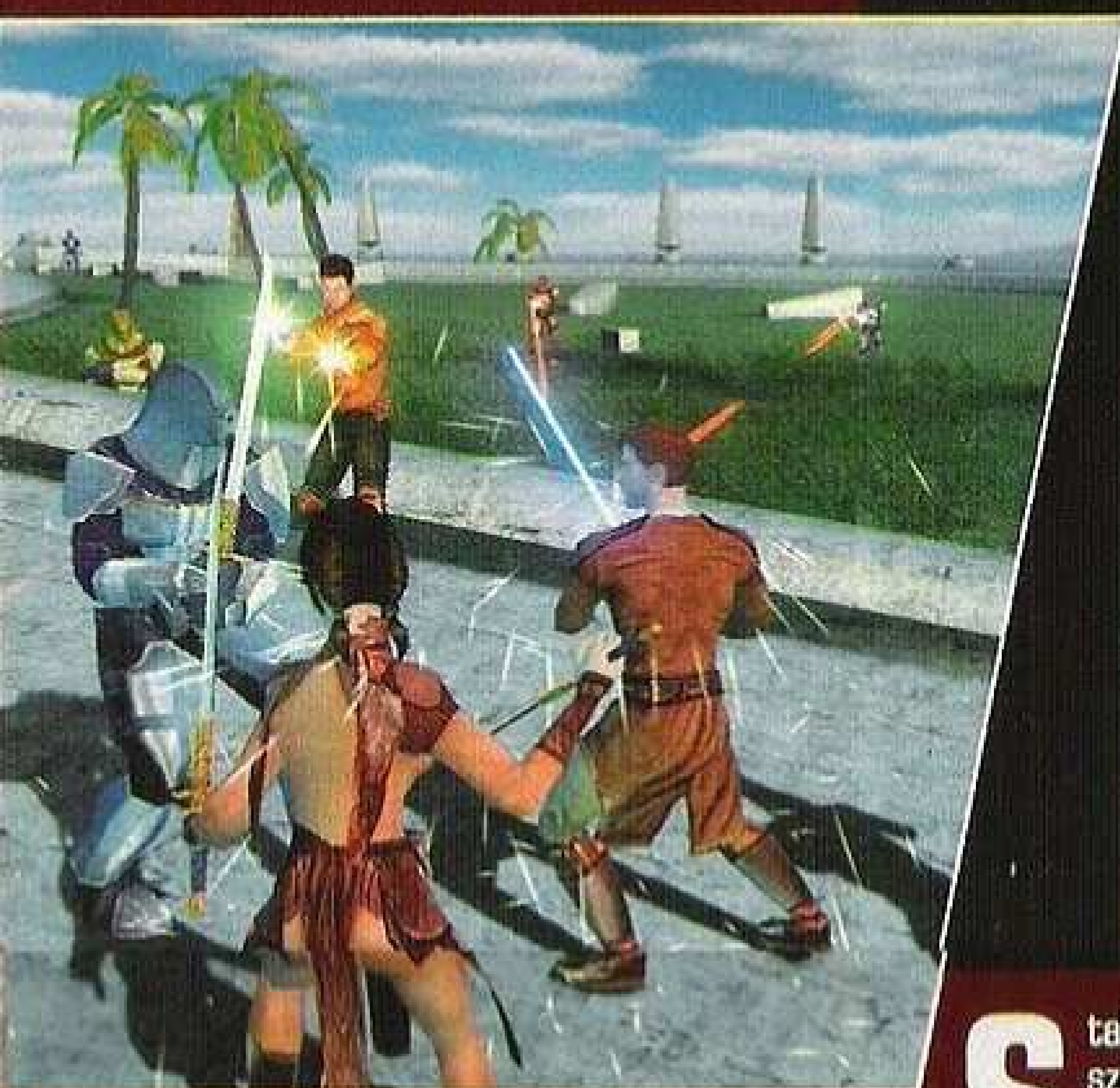
Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LPCL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LPCL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT

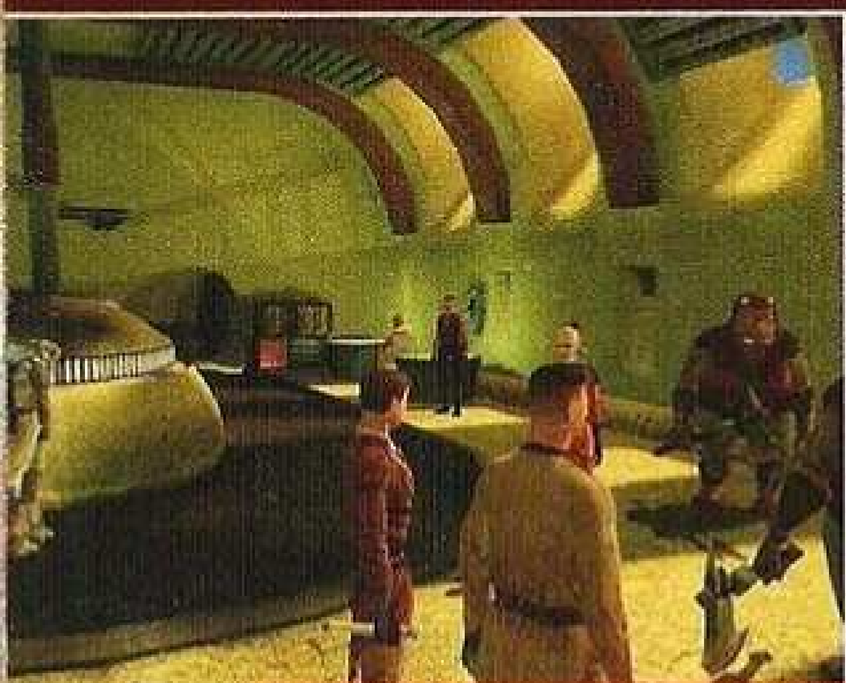




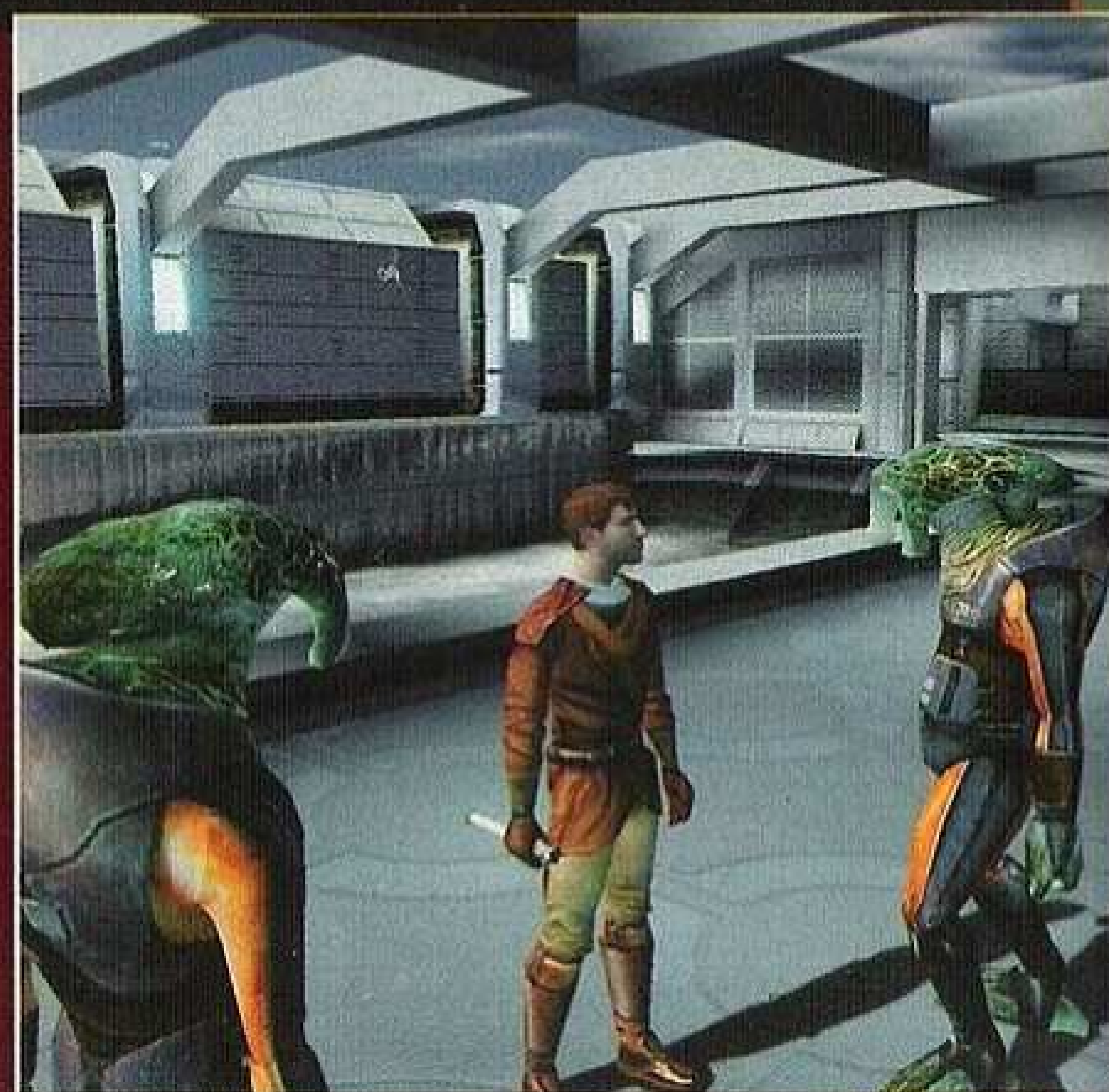
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Stało się! Parę miesięcy po konsolowej premierze najnowsza gra ze stajni George'a Lucasa zagościła na dyskach twardych domowych komputerów. Powiedzmy od razu, że jest to pozycja obowiązkowa zarówno dla wszystkich fanów Gwiezdnych Wojen, jak i dla tych graczy, którzy potrafią docenić zacnie skonstruowany program. Co najważniejsze jednak, w KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC jest więcej Mocy aniżeli w dwóch ostatnich epizodach razem wziętych.

Obok tej gry nie sposób przejść obojętnie – nie tylko dlatego, że LucasArts zadbał o natarczywą kampanię reklamową. W SW: KOTOR udało się w zasadzie wszystko, co w tym konkretnym przypadku udać się powinno – dostajemy duży świat zaludniony przez znane z Gwiezdnych Wojen rasy Obcych, wciągającą, wielowątkową fabułę, tłumy bohaterów niezależnych oraz świetne przygody, podczas których nie raz i nie dwa poczujesz się jak Han Solo czy Luke Skywalker. Wreszcie – są ekscytujące walki, których stoczysz w tej grze bardzo wiele. Do dyspozycji otrzymujesz też mnóstwo statystyk, miliony użytecznych przedmiotów oraz drużynę, której członków możesz oczywiście bez specjalnych ograniczeń rozwijać. A wszystko to podane w bardzo przyjaznej i atrakcyjnej audio-wizualnej formie. Mówiąc krótko, LucasArts wydał grę, na którą czekały miliony.



Codzienność wśród dziwacznych kosmitów



RPG w świecie Gwiezdnych Wojen to nie jest rzecz, którą widuje się codziennie. Dlatego też prace nad grą powierzone zostały dobrze znanej grupie Bioware. Jeśli miałbym porównać KotOR do którejś z dotychczasowych produkcji studia, zdecydowanie wskazałbym NEVERWINTER NIGHTS, lecz z zastrzeżeniem, że tutaj znacznie większy nacisk położony został na fabułę. Aby ukończyć tę grę, nie musisz wyrżnąć w pień większość populacji programu. Szarża z obnażonym mieczem nie zawsze jest najszczęśliwszym wyjściem – zagadki mają z reguły wiele rozwiązań, zaś te wymagające nieco więcej pomyślunku są dodatkowo premiowane przez program. Oczywiście, nie jest też tak, że KotOR zmusza cię do postępowania w jakiś określony sposób – działasz jak chcesz, a wszystkie ruchy są dozwolone. Kurczę, przyznam, że od czasów FALLOUT2 nie widziałem równie intrygującej gry!

Masz wreszcie okazję przekonać się, o co chodzi z tą „najlepszą grą fabularną na Xboxa"! Czy czujesz już drżenie Mocy?



Co będzie szybsze: kula czy też Moc?

ZŁOTY WIEK REPUBLIKI

Akcja KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC osadzona została ponad 4000 lat przed wydarzeniami, które znamy z oryginalnej Trylogii – podczas Złotego Wieku Republiki. Wszystko wygląda jednak zdumiewająco znajomo. Są miecze świetlne i blastery, olbrzymie miasta i szturmowcy Sithów, są batalie gwiezdnych myśliwców, a nawet statek kosmiczny, do zdumienia przypominający Sokoła Millenium! A opowieść? Jak zostało już powiedziane, akcja gry dzieje się wiele, wiele lat przed wielką wojną domową. Nie znaczy to, że w przeszłości było jakoś tak znowu różowo. Trwa wojna między wojowniczymi zakonnikami Jedi a mrocznymi Sithami, zaś stworzona przez ciebie postać – za sprawą zrządzenia Mocy – znajduje się w samym środku wydarzeń. Z racji, iż Moc jest w tobie silna, stajesz się jedyną nadzieją na pokój w Republice. A najfajniejsze w tym wszystkim jest to, że możesz zostać zarówno zbawcą galaktyki, jak i łupieżcą straszliwszym aniżeli sam Vader. Co ciekawe, KotOR skonstruowany jest tak, że dane jest ci przeżywać najlepsze momenty filmów, jednak to ty jesteś teraz w roli głównej. Odwiedzisz Tatooine, wdasz się w szamotaninę w lokalnej knajpie, zostaniesz poddany testom Jedi, będziesz walczył na miecze świetlne z Sithami, zestrzelisz kilkanaście myśliwców gwiezdnych, będziesz miał okazję ubić kilka nielegalnych interesów z Huttami, przebierzesz się w mundur szturmowca, zostaniesz przemytnikiem... A to dopiero wierzchołek olbrzymiej góry fajnych przygód, jakie cię czekają! Poznasz sekretny kod rycerzy Jedi i dowiesz się, jaką rolę odgrywa kolor ostrza świetlnego miecza. Zobaczysz, jak zgrabnie poruszają się tancerki Twi'lek, wygrasz i przegrasz fortunę w karty, czeka cię spacer w przestrzeni kosmicznej, przemierzanie galaktyki na pokładzie statku łudząco podobnego do Sokoła Millenium, wyścigi ścigaczy, wizyta na Kashyyku, walka o wolność dla ludu Wookie, pościgi i ucieczki, a także mnóstwo Mocy do wykorzystania – będziesz mógł rzucać mieczem świetlnym, a nawet dusić na odległość, jeśli zaniepokoi cię czyjś brak wiary. Uff... Sporo tego, co?

KotOR to bardzo solidnie skonstruowana gra. Jej ukończenie zajmie ci wiele wieczorów, a nawet wtedy pozostaje całe mnóstwo rzeczy do odkrycia i misji do wykonania. Za pierwszym razem po prostu nie sposób odnaleźć wszystkich atrakcji. W tej grze bardzo wiele zależy bowiem od podejmowanych przez ciebie decyzji, a momentów, w których musisz dokonać jakiegoś wyboru, jest tu całe mnóstwo. Często



Nas jest trzech i mamy miecz! Podskoczysz?!

Duży plus dla twórców za modele postaci



gęsto podczas jednej rozmowy możesz być najpierw bardzo sympatyczny, aby chwilę później wydobywać informacje w stylu oficera śledczego – oczywiście, od tego, jak postępujesz, zależeć będzie, której ze ścieżek Mocy zostaniesz przyporządkowany. Zresztą powinieneś szybko zorientować się, jak to wszystko działa.

Podobnie jak w przypadku wydanego niedawno JEDI ACADEMY, w SW: KotOR możesz tworzyć własną postać. W porównaniu do innych gier Bioware, pole wyboru jest raczej ograniczone, ale zawsze trzy klasy to lepiej niż nic, no nie? Twoja postać może być żołnierzem, zwiadowcą lub łajdakiem. Pierwszej z klas nie trzeba chyba przedstawiać – to ten typ, który ma zawsze najwięcej punktów zdrowia, siły i umie obsłużyć każdą giwerę. Zwiadowca kojarzy się ze złodziejem z gier fantasy, to taka postać wyszkolona w omijaniu zabezpieczeń, otwieraniu zamkniętych drzwi i pozostawaniu w ukryciu. Co zaś tyczy się łajdaka, jest to taki Han Solo – potrafisz coś w każdej dziedzinie, ale wątpliwe, abyś został w którejś niezrównanym specjalistą. Poza tym twój bohater opisywany jest tradycyjnym zestawieniem cech, współczynników, umiejętności oraz zdolności specjalnych. Z czasem twoja postać zostanie rycerzem Jedi (lub Sithem) i zyskasz dostęp do nowych mocy i talentów. Na początku gry będziesz mógł ustawić początkowe wartości cech twojego bohatera, ustalić jego płeć i nazwisko, nawet twarz – w końcu ze stworzoną przez siebie postacią spędzisz bardzo, ale to bardzo wiele godzin.

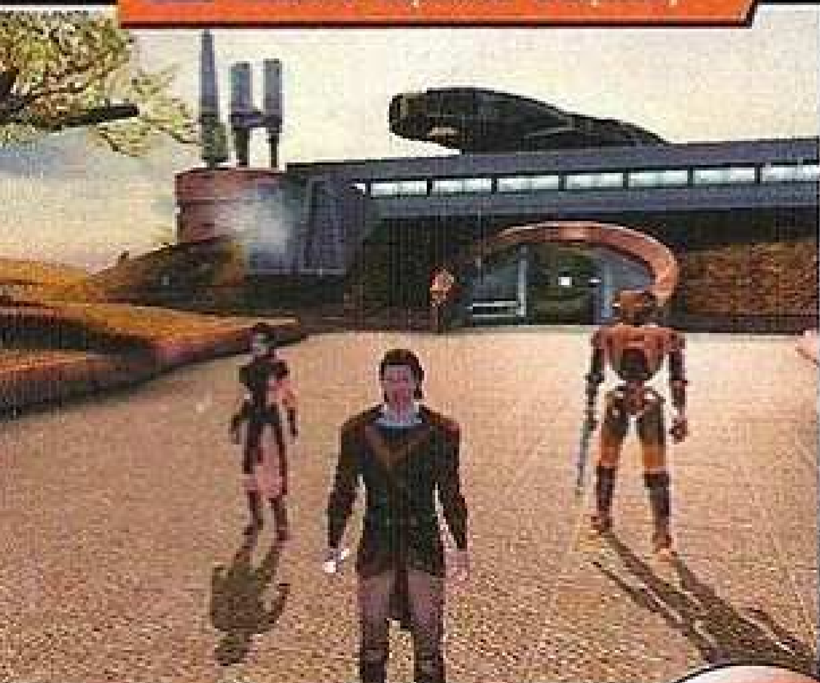
Oczywiście, nie będziesz przemierzał kosmosu w pojedynkę. Podczas wędrówki przyłączy się do ciebie ekipa gotowych na wszystko awanturników, w której, dzięki Bogu, nie ma miejsca dla idioty w stylu Jar Jar Binksa. W twojej drużynie znajdzie się para rycerzy Jedi, dwóch żołnierzy (jeden jest reprezentantem wojsk Republiki, a drugi to Mandalorianin), złodziejka Twi'lek, reprezentant rasy Wookie oraz dwa droidy. Podczas gdy mniejszy do złudzenia przypomina swym zachowaniem R2D2, ten większy – o wdzięcznym kodzie HK-47 – to taki C3PO, tyle że po ogromnej porcji speeda i dwudziestu latach spędzonych na linii frontu. Każdy z bohaterów dysponuje nieco innymi talentami, a ponieważ za tobą podążać mogą maksymalnie dwie postaci, czekają cię częste roszady w składzie oddziału. Cieszy fakt, że członkowie drużyny mają swoje własne powody, dla których zdecydowali się ci towarzyszyć.

POCZUJ DRŻENIE MOCY

KotOR dzieli się w zasadzie na dwie części: w jednej rozmawiasz z napotykanymi postaciami i eksplorujesz okolicę, zaś w drugiej walczysz na śmierć i życie z bandziorami, kosmitami i wysłannikami twoich wrogów. Zarówno miłośnicy wie-


Atakować czy nie, oto jest pytanie...


Gdy posiądziesz Moc, miecz będzie zbędny



lowątkowej, przegadanej przygody, jak i fani efektownych bitew powinni być zachwyceni, jako że oba wymiary gry są nader bogate i wciągające.

Nie będzie chyba przesadą, jeśli powiem, że w niektórych momentach KotOR wygląda jak pełnoprawna gra akcji – pojedynkom na miecze świetlne towarzyszą z reguły efektowne sztuczki akrobatyczne, dookoła trzaskają blastery, wybuchają granaty... Na samym początku gry będziesz zachwycony widząc, jak twoja postać sprawnie rzeza nadciągających przeciwników. Kiedy jednak twój bohater zyska trochę doświadczenia, na ekranie dziać będą się rzeczy zgoła niespotykane. Zresztą przypomnij sobie którąkolwiek ze scen walk z Gwiezdnych Wojen i wyobraź sobie, że bierzesz w niej udział. To wrażenie towarzyszy zresztą całej grze. Jesteś w świecie George'a Lucasa i to daje się odczuć. Odwiedzane w grze planety zdecydowanie różnią się między sobą, zarówno pod względem wyglądu, jak i zamieszkujących je istot. Wytrwałych graczy czekają długie godziny nagranych wypowiedzi bohaterów niezależnych – bardzo często będą to długie tyrady wygłaszane w ojczystej mowie Piaskowych Ludzi lub też za pomocą warknięć i jęków Wookiego. Ponieważ masz pełną kontrolę nad wypowiedziami twojego bohatera, przygotuj się na wiele interesujących dyskusji. W tym momencie warto nadmienić, że dobra znajomość angielskiego jest tutaj więcej niż wskazana. Zresztą, języki obce to nie jedyna konieczność. Aby móc docenić techniczne walory SW: KotOR, musisz posiadać mocny sprzęt z możliwie potężną kartą graficzną – świat gry jest po prostu na tyle wielki, że nie ma sensu zarzynać maszyny, która nie spełnia wymagań sprzętowych. W końcu nowa gra LucasArts wymaga – bagatela! – 4 GB wolnego miejsca na twardym dysku.

Ale zbaczam z tematu. Im więcej czasu spędzisz z KotOR, tym większą satysfakcję będziesz mógł z niej czerpać. Zwłaszcza że dostęp do tych najfajniejszych rzeczy, jak chociażby Mocy zakonników Jedi czy statku Ebon Hawk, zyskujesz dopiero z czasem. Z początku możesz czuć się trochę za bardzo prowadzony za rękę, lecz to wrażenie dość szybko mija – wraz ze zbombardowaniem Taris stajesz się całkowicie wolnym człowiekiem, który na dodatek dysponuje własnym statkiem kosmicznym i brygadą gotowych na wszystko kosmicznych awanturników.

Wzorowany na statku Hana Solo Ebon Hawk to właściwie klasa sama w sobie. To twój środek lokomocji, kryjówka oraz magazyn w jednym, bardzo przydatne i klimatyczne zarazem miejsce. Na pokładzie Ebon Hawka znajduje się także warsztat, w którym możesz udoskonalać za pomocą przeróżnych upgrade'ów pancerze, uzbrojenie konwencjonalne oraz miecze świetlne. Wszystko to za pomocą ledwie kilku kliknięć myszy. Strasznie fajna sprawa!

Jak zapewne wielokrotnie słyszałeś, KotOR to konwersja z Xboxa. Konsolowa wersja gry zdobyła ogromne uznanie, o czym świadczy chociażby tytuł „najlepszej gry fabularnej". Kropka. Wersja programu na domowe komputery jest zdecydowanie lepiej przygotowana, wygląda znacznie fajniej i jest




Bijatyka na miecze to, jak widać, sport grupowy



Star Wars: KotOR — **5+**

RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM, 4 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **LucasArts / LEM**
- www.swkotor.com

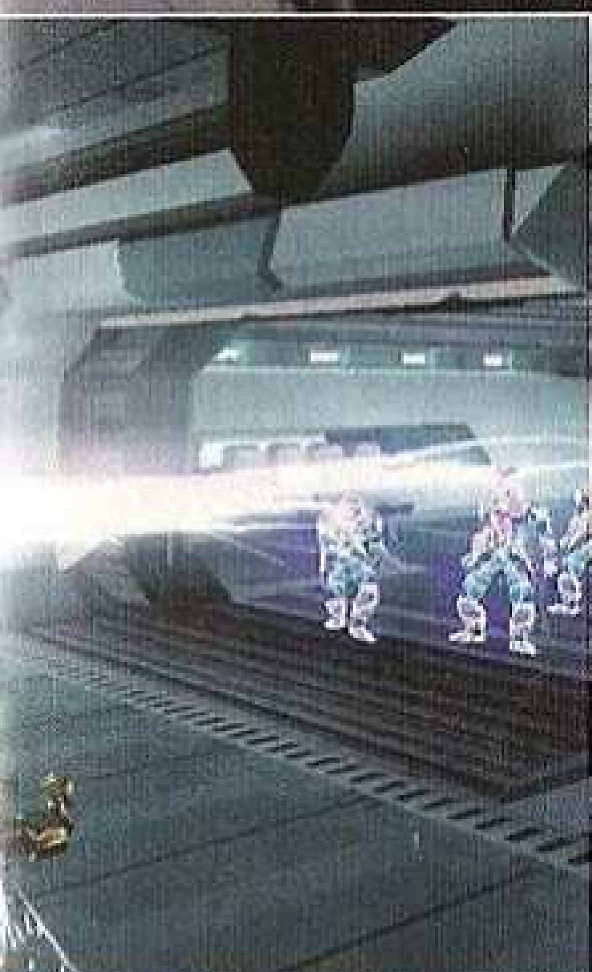
cena 169.00

+ Długa, wciągająca historia. Tętniący życiem świat, wielu bohaterów
– Gra czasem się wiesza z bliżej nieznanych przyczyn...

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 5+

Zanim zdecydujesz się na kupno SW: KOTOR, sprawdź, czy twój sprzęt udźwignie ciężar tej gry

nieco bardziej rozbudowana, jako że w tej odsłonie pojawił się dodatkowy sklep oraz kilka nowych, unikalnych przedmiotów, o których posiadacze Xboxa mogą na razie co najwyżej pomarzyć. Co najważniejsze jednak, nie ma najmniejszych problemów ze sterowaniem. Tak naprawdę nie zorientowałbym się, że mam do czynienia z konwersją, gdyby nie fakt, że wcześniej grałem w KotOR na Xboxie.


Efekty specjalne stoją na wysokim poziomie

RYCERZE REPUBLIKI

Postaci składają się z wielu cieszących oko szczegółów, animacja jest płynna i naturalna, zaś efekty specjalne potrafią zachwycać (zwłaszcza to co dzieje się z otoczeniem po eksplozji granatu plazmowego). Absolutnie niesamowite jest wrażenie, że znajdujesz się w samym środku tętniącego życiem świata – ogromnego, zamieszkałego przez różne rasy i kultury, w przeddzień wielkich zmian. Każde odwiedzane podczas gry miejsce ma swój własny, unikalny klimat – od sięgających nieba wieżowców Taris, poprzez stepy Dantooine i pustynie planety młodości Luke'a Skywalkera, a na zarośniętym gigantycznymi sekwojami Kashyyku czy odpychającym krążowniku Sithów kończąc. Wszędzie jest fajnie i zdecydowanie inaczej niż w ostatnio odwiedzanym miejscu. STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC nie dysponuje może największym światem w historii komputerowych gier fabularnych, ale i tak jest super.

A udźwiękowienie? Efekty dźwiękowe i muzyka są takie, jakie być powinny. KotOR wygląda i brzmi jak Gwiezdne Wojny – dźwiękowcy z Bioware dorwali się najwyraźniej do skarbnicy efektów audio Lucasfilm Ltd i wynieśli stamtąd wszystko, jak leci. Także ten aspekt gry zasługuje na piątkę z plusem.

Aha, zupełnie bym zapomniał o minigrach – w końcu to jest konwersja z konsoli. Bioware zaimplementował do programu kilka takich miniaturowych wyzwań, którym w pewnym momencie przygody trzeba będzie sprostać. Zasiądziesz za sterami ścigacza, aby wziąć udział w nielegalnych wyścigach.. cóż... ścigaczy oraz znajdziesz się za spustem działka przeciwlotniczego, aby strącić kilka męczących myśliwców. Będziesz mógł też spróbować swoich sił w grze w karty – Pazaak to taka bardzo uproszczona wersja Magic: The Gathering i przyznam szczerze, że nie mam na jej temat zbyt wiele do powiedzenia. Byłem po prostu zbyt zaaferowany innymi wątkami historii, aby tracić czas na grę w jakieś tam karty.

OK. Czas na to, co się nie udało. Właściwie można powiedzieć, że jest świetnie, jako że jedynym dokuczliwym błędem, jaki kojarzę, jest fakt, że KotOR potrafi się zawieszać, zwłaszcza w takich momentach jak wczytywanie nowego poziomu. Podejrzewam jednak, że najbliższy patch powinien załatwić ten problem. Póki co, pozostaje zapisywać regularnie stan gry. W ten sposób można uniknąć wielu nieprzyjemnych niespodzianek. Nie potrafię znaleźć więcej rzeczy, do których można by się przyczepić.

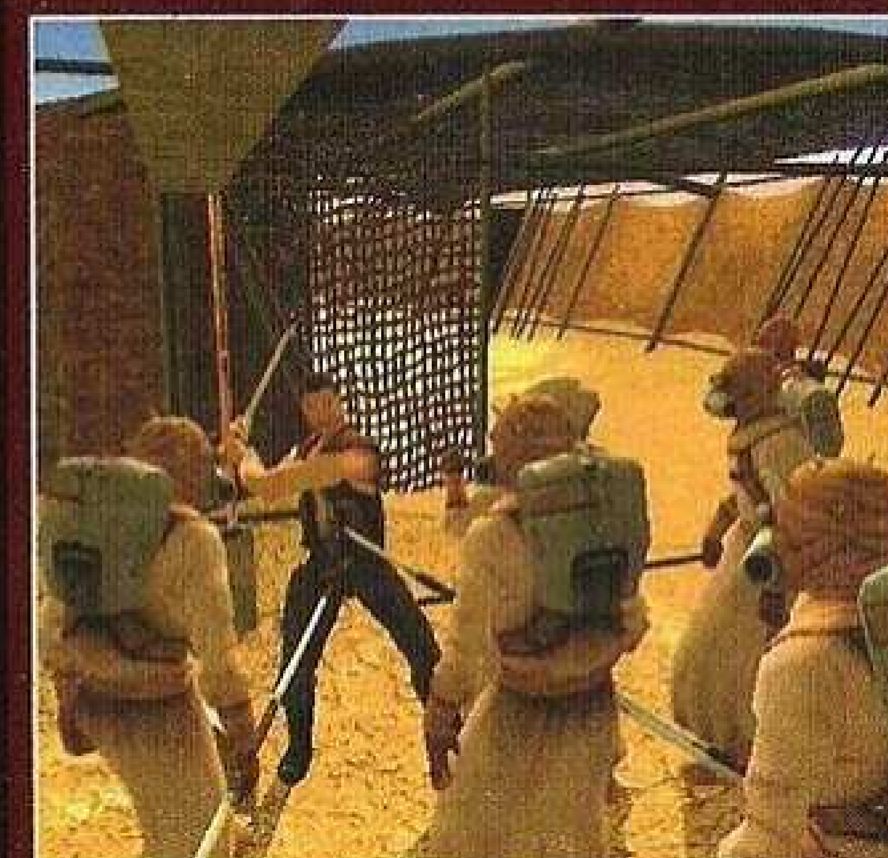
A zatem? Co zdecydowałeś? Będziesz przestrzegał honorowego kodeksu Jedi i zostaniesz zbawcą galaktyki? Czy może jednak postanowisz zagarnąć Moc dla siebie i na drodze gniewu wstąpisz na ścieżkę Ciemnej Strony? Jest tak wiele pytań, na które musisz znaleźć odpowiedzi.... Jedno jest w każdym bądź razie pewne. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC to najlepsza gra w świecie Gwiezdnych Wojen, jaką możesz obecnie zdobyć.

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński


Oto prawdziwie Moc-ny sposób przerwania obrad




Screen ten nieco przypomina SOULCALIBURA...





W GALAXIES przekonasz się, że potwory są DUŻE



Słynne ostatnie słowa: "Hej, blady dziadu, chcesz w ryja?"





Niezliczone rzesze fanów Gwiezdnych Wojen czekały na tę grę jak na wybawienie. Zapowiadany od dawna przez firmę LucasArts program miał oferować to, czego nie mogła graczom dać żadna inna produkcja spod znaku Star Wars: rozbudowany świat zaludniony postaciami kierowanymi przez prawdziwych ludzi. Projekt niezwykle ambitny, biorąc pod uwagę ogromne nadzieje użytkowników. Czekać musieliśmy długo, niniejszym ogłaszam jednak, iż czekanie właśnie się skończyło! W dodatku wygląda na to, że naprawdę warto było uzbroić się w cierpliwość.

Instalacja gry przebiega szybko i bez problemów. Przy pierwszym uruchomieniu program ciągnie z Sieci najświeższe patche. Może to być mocno uciążliwe dla osób używających modemu, choć z drugiej strony nie wydaje mi się, żeby ktoś był na tyle odporny psychicznie, by w ogóle próbować gry w SWG przez modem. Niemniej, nawet u szczęśliwych posiadaczy stałego łącza patchowanie może wywołać atak nerwicy, gdyż nowe łatki pojawiają się praktycznie codziennie (a przynajmniej tak było w momencie, kiedy grę testowałem), zupełnie jakby LucasArts zatrudniał armię spragnionych pracy programistów, zajmujących się tylko tym. Z drugiej strony oznacza to, że firma interesuje się rozwojem najmłodszego dziecka i na bieżąco usuwa wszelkie błędy oraz dodaje nowe opcje. Na dłuższą metę to bardzo zdrowy objaw – przykładowo w niedługi czas po ukazaniu się programu wyszedł patch dodający trzy pierwsze pojazdy przeznaczone dla graczy. Podobnie, za mniej więcej dwa miesiące ma pojawić się patch, dodający pierwsze statki kosmiczne, a wraz z nimi możliwość samodzielnego poruszania się pomiędzy planetami. Mniam :).

Po pomyślnym zainstalowaniu najnowszych łatek trzeba założyć konto. I tu, niestety, czas na smutną wiadomość: bez karty kredytowej to koniec twojej przygody z SWG. No, ale to przecież cecha większości, o ile nie wszystkich gier sieciowych. Jeśli nie posiadasz własnej karty, pozostaje ci namówić któregoś z rodziców (co łatwe nie będzie, lecz nie jest niemożliwe). Po założeniu konta możesz już przystąpić do tworzenia postaci. Zastanów się dobrze, gdyż na danym serwerze (galaktyce, ewentualnie „shardzie", stosując terminologię ULTIMY) możesz mieć tylko jedną postać. Co prawda, podobnie jak w UO, jeśli uznasz, że rozwinąłeś coś nie tak jak trzeba, możesz „cofnąć" daną umiejętność i rozwinąć inną bez żadnych strat – ale szkoda na to czasu. Do wyboru masz kilka ras o różnych predyspozycjach, decydujesz też, jaką początkową profesję powinien mieć twój bohater. Wybór ten wpływa na

Jeśli nigdy nie czułeś się mały i zagubiony, teraz to nastąpi. Świat SWG jest ogromny!



SW: Galaxies **4+**

MMORPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 933 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
- cena 189.00
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **LucasArts / LEM**
- www.starwarsgalaxies.com

\+ Prześliczna grafika, rozmach, klimat, system tworzenia postaci

– Wymaga bardzo dobrego sprzętu, na razie trochę mało graczy

Grafika 6 | Dźwięk 5- | Frajda 4

STAR WARS GALAXIES robi piorunujące wrażenie! Jeśli tylko nie nawalą gracze, będzie to świetny MMORPG

STAR WARS GALAXIES

twoje początkowe umiejętności i ekwipunek, nie jest jednak w żaden sposób wiążący. Bardzo duży nacisk położono na możliwość dopasowania wyglądu bohatera do oczekiwań graczy – modyfikować można mnóstwo rzeczy, takich jak kolor skóry, wzrost, masę ciała, fryzurę, wielkość i kształt oczu, nosa, długość i szerokość rzeczonego nosa, a nawet to, czy usta mają być wąskie i zawzięte, czy pełne i wyzywające. Jednym słowem, do wyboru, do koloru. Piękna sprawa. Na koniec pozostaje już tylko wybrać planetę, na której chcesz rozpocząć grę.

Niezależnie od tego, gdzie zaczynasz, na początku czeka cię krótki tutorial, z którego dowiesz się, jak obsługiwać program. Jeśli jednak wiesz wszystko co trzeba, możesz od razu pobiec do wyjścia i rozpocząć swoją wędrówkę po świecie Gwiezdnych Wojen.

SWG już od pierwszego kontaktu oszałamia oprawą graficzną. Przy maksymalnym poziomie szczegółów wszystko wygląda wręcz prześlicznie. Postacie są okrąglutkie, animacja elegancka, efekty specjalne bardzo udane. Największe jednak wrażenie (przynajmniej na mnie) robią przestrzenie. W tej grze czujesz, że żyjesz: możesz pobiec wprost przed siebie, wspiąć się na szczyty gór, majaczących na horyzoncie, by następnie zejść po drugiej stronie łańcucha i udać się na przelaj do kolejnego miasta. Po drodze nasycisz oczy wspaniałą roślinnością – piorunujące wrażenie robią na przykład łąki, na których każde źdźbło trawy porusza się na wietrze, tu i ówdzie rosną kolorowe kwiaty, a nad wszystkim latają motyle. Poezja. Podobnie rzecz się ma z lasem – to już nie kilka płaskich tekstur przypiętych na krzyż. Tu każde drzewko jest dopracowane, ma gałęzie i liście, są krzaczki i inne elementy poszycia leśnego, są drobne zwierzęta cieszące się wolnością. No i oczywiście przepiękne wschody i zachody słońca oraz refleksy światła na błyszczących przedmiotach. Ehh, żyć, nie umierać!

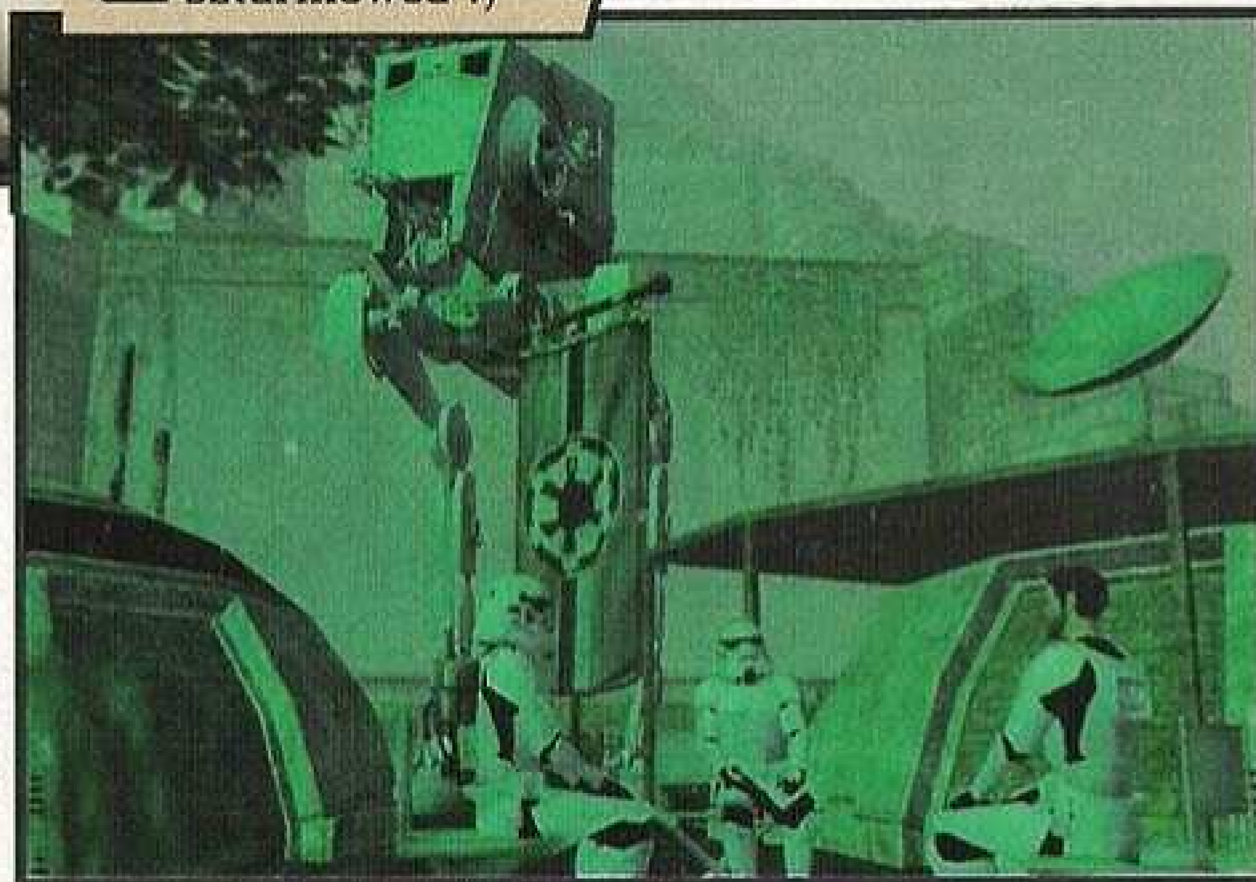
Interfejs jest intuicyjny i przyjemny w obsłudze, nie bez znaczenia pozostaje też fakt, że do każdej ikony możesz na bieżąco włączyć pomoc online, by dowiedzieć się (lub przypomnieć sobie), co do czego służy.

SWG posiada wszelkie cechy predysponujące grę MMORPG do miana hitu: oprócz zajęć tak oczywistych jak toczenie walk ze zwierzyną ganiającą po planetach galaktyki lub z innymi graczami, możesz skupić się na zgoła innych czynnościach jak np. wytwarzanie przedmiotów, łapanie i oswajanie zwierząt, kierowanie pojazdami czy eksplorowanie nieznanych terenów i poszukiwanie bogactw naturalnych kryjących się pod ziemią. W tej grze będą mieli co robić zarówno militaryści, marzący o zostaniu największym Jedi wszech czasów, jak i pacyfiści, pragnący siedzieć spokojnie w domku, dłubiąc przy najnowszym modelu droida. A właśnie, skoro już jesteśmy przy domkach – podobnie jak w UO, tak i tu można samemu znaleźć miejsce pod dom i zbudować go zgodnie z upodobaniami. W miarę jak świat SWG się zaludnia, zabudowania zaczynają tworzyć małe osady, by kiedyś (miejmy nadzieję) rozwinąć się w prawdziwe miasta.

Póki co, olbrzymie przestrzenie SWG świecą pustkami – szczególnie bardziej odległe regiony galaktyki nie są chętnie odwiedzane przez graczy i czasami można mieć poczucie osamotnienia. Po części wynika to z faktu, iż założono już prawie 30 serwerów, więc żaden z nich nie ma zawrotnej liczby użytkowników. Gdyby serwerów było kilka, być może interakcje z innymi graczami byłyby częstsze. Ale nie przesądzajmy sprawy – w końcu SWG to gra całkiem świeża i nie można oczekiwać, by wirtualna populacja rozwinęła się aż tak szybko. Cóż, zawsze pozostają jeszcze dziesiątki NPC-ów, oferujących misje pozwalające zdobyć trochę forsy i sławy. No i doświadczenia, rzecz jasna. Może się bowiem okazać, że gdy po chwili grania spotkasz wreszcie innego gracza, zamiast powitać cię chlebem i solą po prostu otworzy do ciebie ogień z karabinu lub przymaluje w łeb mieczem świetlnym.

Gdyby się jednak okazało, że podobnie jak wiele innych gier MMORPG (np. ASHERON'S CALL 2), SWG nie zyska popularności i cichutko sobie umrze, przyznam szczerze, że będę niepocieszony. Zmarnowałoby się bowiem mnóstwo naprawdę świetnej pracy programistów, grafików i scenarzystów. Ta gra zasługuje na popularność i uwagę fanów. Produkt tak dopieszczony, tak przepięknie wykonany i wolny od denerwujących usterek nie powinien przejść niezauważony...

tekst: Piotr „Frogger" Moskal


Wesołe jest życie szturmowca :)



Ultima Online

Pod względem oprawy graficznej i muzycznej UO z pewnością nie może się równać z SWG – nie ma co do tego żadnych wątpliwości. Czy jednak SWG jest grą lepszą? Niekoniecznie. UO obchodziła ostatnio 6. urodziny, co przekłada się na kilkadziesiąt tysięcy kont (graczy). Liczbę tę w świecie gry zdecydowanie widać. Screen u góry został strzelony w czasie wojny z orkami – cały ekran dosłownie wypełniony jest graczami, którzy walczą, leczą i wskrzeszają innych, krzątają się i plączą na linii frontu. Takich scen próżno by szukać (na razie, mam nadzieję) w SWG, a to one właśnie nadają grze MMORPG klimat. Mam szczerą nadzieję, że za miesiąc czy dwa sytuacja ulegnie zmianie i prześliczne planety przestaną świecić pustkami. Wtedy być może SWG będzie w stanie zagrozić pozycji ULTIMY.


Co prawda nie jest to popularny Chewbakka, ale z pewnością jest to Wookie


Jak widać, Jabba czuje się dobrze, do fatalnej sprzeczki z Leią zostało trochę czasu...

Czas na jazdę, a raczej lot bez trzymanki i bez angażowania szarych komórek!

AIR STRIKE 3D

...fany HELI-HEROES zachłyśnie się z zachwytu

Ci parszywi terroryści, wszędzie ich pełno, a ktoś musi w końcu dbać o bezpieczeństwo świata. Że też nie zostałem sprzedawcą hot-dogów albo używanych samochodów! Zajmowałbym się teraz spokojnymi rzeczami zamiast igrać ze śmiercią. Ale, niestety, nie ma drogi odwrotu. Dowódca znowu wysyła mnie na akcję. Moim zadaniem jest zlikwidowanie siatki terrorystycznej N.I.T.O, która w ostatnich latach dokonała kilku wielkich zamachów. Jak donosi Agencja Wywiadowcza, organizacja szykuje się do bardzo mocnego uderzenia i trzeba ją powstrzymać. Na szczęście Siły Powietrzne zatroszczą się, abym dostał do dyspozycji wszystkie cuda techniki, którymi tak fajnie sieje się spustoszenie. Życie jest piękne...

AIRSTRIKE 3D to klasyczna arcade'owa strzelanina. Wsiadasz w helikopter i ruszasz do boju. Lecisz zawsze do góry ekranu (bardzo to przypomina gry na automaty jeszcze z lat 80-tych), a miejscem docelowym jest niewielkie lotnisko na końcu każdego z poziomów. Do wyboru masz kilka modeli helikopterów, ale żeby korzystać z nich wszystkich, musisz najpierw je odblokować. To jednak wcale nie jest bardzo skomplikowane, szczególnie że masz dostęp do naprawdę niezłego arsenału. Na początku co prawda masz na wyposażeniu jedynie prosty karabin maszynowy, jednak nie martw się! Na planszach znajdziesz kilka innych zabawek, między innymi laser, miotacz ognia, działko plazmowe i inne potężne środki, służące do posyłania twych wrogów na tamten świat. Wszystkie bronie możesz ulepszać po kilka razy, w związku z czym warto rozglądać się za unoszącymi się w powietrzu przedmiotami. Nie jest to jednak jedyny sprzęt, którym możesz straszyć przeciwników. Poza tym znajdziesz rakiety – małe, duże, samonaprowadzające, do wyboru, do koloru. Jeśli znajdziesz odpowiedni przedmiot, możesz nawet zrzucać bomby rozpryskowe czy niewielkich rozmiarów atomówki. Warto również rozglądać się za wszelkiego rodzaju power-up'ami, podnoszącymi sprawność śmigłowców.

Walkę prowadzisz praktycznie ze wszystkim, co się rusza. Twoimi przeciwnikami są wszelkiego rodzaju helikoptery, ciężarówki, wyrzutnie rakiet, statki, samoloty i niezliczona ilość innych przeciwników – w grze występuje ponad 100 różnych jednostek!!! Jednak aby eksplozje były większe, autorzy dodali możliwość niszczenia otoczenia, w związku z czym zbiorniki z paliwem czy inne interesująco wyglądające obiekty możesz wysadzić w powietrze. Zaręczam, że zabawa jest niesamowita! Akcję możesz oglądać z czterech kamer. Osobiście polecam widok zza helikoptera.

Te fajerwerki to jakieś resztki po Sylwestrze?

Sterowanie nie jest skomplikowane. Do opanowania masz jedynie klawisze kierunków oraz te odpowiadające między innymi za zmianę broni, spust i używanie przedmiotów. Po ukończeniu gry poza niewątpliwą satysfakcją dostajesz również możliwość wpisania się na listę rekordów oraz wysłania swojego wyniku na specjalną stronę, aby konkurować z innymi graczami. W chwili obecnej nie wiadomo jeszcze, czy opcja ta działa również w polskiej wersji programu.

Oprawa graficzna AIRSTRIKE 3D jest prześliczna. Jak na grę tego typu, graficy spisali się naprawdę wyśmienicie i zadbali, aby tereny, nad którymi latasz, wyglądały jak najbardziej naturalnie oraz żeby były bogate w szczegóły. Modele helikopterów, samolotów, pojazdów i budynków także prezentują się świetnie. Warto zwrócić uwagę na ładne wykonanie wody oraz realistycznie wyglądający dym, unoszący się z płonących obiektów lub z uszkodzonych maszyn.

Troszkę gorzej wypada strona dźwiękowa, a właściwie muzyka. Dzieli się ona na kawałki, których w ogóle nie da się słuchać oraz na takie, które da się z trudem znieść. Na szczęście pozostałe dźwięki, a szczególnie potężne eksplozje w sposób perfekcyjny zagłuszają płynące z głośników melodie. W czasie zabawy przydaje się mocny subwoofer, ponieważ tylko dzięki porządnym basom można tak naprawdę poczuć klimat totalnej destrukcji.

AIRSTRIKE 3D to jest to! Gra szybka, szalona, pełna fajerwerków i nie wymagająca głębokiego myślenia. Jeśli szukasz czegoś lekkostrawnego, to jest to produkt jak najbardziej dla ciebie. Jeszcze jedno – jeśli myślisz, że jesteś twardy, ukończ grę na najwyższym poziomie trudności – straszna jatka! Jak będzie za ciężko, zawsze możesz poprosić znajomego, aby pomógł ci w wykonywaniu misji w trybie dla dwóch graczy.

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Air Strike 3D — 4

Strzelanina

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 25 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Divo Games / Arjaloc**
- www.divogamec.com/airstrike

cena 49.90

+ Poziomy pełne przeciwników, duży wybór broni, grafika

– Muzyka

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Strzelaj, strzelaj i nie zwracaj na nic uwagi! Twój mózg nie jest teraz potrzebny, po prostu strzelaj! To jest to!

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Secret Weapons Over Normandy **4+**
Symulator zręcznościowy

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 850 MHz 256 MB RAM, 2.5 MB HDD
- cena 169.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Totally Games / LEM**
- www.lucasarts.com/products/normandy

\+ Wartka akcja, przyjemna rozgrywka, intuicyjne sterowanie

– Zbyt łatwa, trochę za dużo bajerów

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5

Bardziej strzelanina niż symulator. Udana, ale nie re-

Marzyłeś kiedyś, żeby zasiąść za sterami X-Winga i wznieść się w przestworza w czasie II wojny światowej?

SWoN to następca hitu z 1991 roku zatytułowanego SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE i jednocześnie najmłodsze dziecko Lawrence'a Hollanda – twórcy najlepszych symulatorów arcade, serii X-WING czy TIE FIGHTER. Tym razem akcja przenosi się z „dawno, dawno temu w odległej galaktyce" w niebezpieczne przestworza podczas II wojny światowej. Wcielisz się w barwną postać Jamesa Chase'a, Amerykanina, który w roku 1940 dołączył do sekretnej formacji Battlehawks, wywodzącej się z legendarnych Royal Air Force.

SWoN został podzielony na dwie zasadnicze części: kampanię oraz natychmiastową akcję. Najważniejsza jest ta pierwsza, zaś druga stanowi tylko dodatek. Miło zaskakuje fakt, iż tym razem oba tryby są warte uwagi.

Kampania składa się z 30 misji połączonych ze sobą historycznymi wydarzeniami. Wojenną karierę rozpoczynasz w Europie, gdzie postarasz się uniemożliwić Niemcom zdobycie kontroli powietrznej nad Afryką. Jednak przykra niespodzianka w postaci ataku na Pearl Harbour skieruje twoją uwagę w stronę Japonii. Po kapitulacji Kraju Kwitnącej Wiśni wrócisz do Europy, gdzie przyjdzie ci się zmierzyć z najnowocześniejszymi wynalazkami nazistów.

Kampania skupia się na wykonywaniu zadań: zniszcz most, ochraniaj cel czy oczyść przestworza. Misje mają szereg wymagań i tak obok podstawowych celów możesz pokusić się o wykonanie dodatkowych. W nagrodę otrzymasz udoskonalenia do samolotów – może to być grubszy pancerz, wydajniejszy silnik, lepsze parametry lotu, dodatkowa amunicja, podwojona ilość bomb czy rakiet.

Natychmiastowa akcja to esencja walk powietrznych. Sam ustalasz ilość skrzydłowych, wrogich maszyn, inteligencję uczestników (poza swoją :) oraz usprawnienia techniczne. Dopiero tutaj możesz w pełni wykorzystać wszystkie odblokowane maszyny oraz dodatki. Ta część gry doskonale sprawdza się, kiedy masz mało czasu na zabawę, a jednocześnie duży apetyt na heroiczne wyczyny.

Autorom udało się niebywale sprawnie poprzeplatać fikcję z prawdziwymi wydarzeniami z II wojny. Czarno-białe filmy oraz zdjęcia pokazują, co w danej chwili dzieje się na świecie. W efekcie masz poczucie, iż bierzesz udział w czymś ważnym, że bez ciebie historia potoczyłaby się zupełnie inaczej.

Słowo „realistyczny" nie ma nic wspólnego ze SWoN. Owszem, gra jest oparta na faktach historycznych, jednak poza wybranymi wydarzeniami i samolotami niewiele ma wspólnego z przeszłością. Misje zostały zaprojektowane bardziej w celu pompowania dużych dawek adrenaliny niż przedstawienia warunków, w jakich toczyły się powietrzne batalie. Muszę przyznać, iż efekt został osiągnięty.

SWoN prezentuje 26 samolotów. Wszystkie maszyny mają swoje podłoże historyczne, jak chociażby Messerschmitt Me-163 „Komet", Focke Wulf Fw-190 A-1 czy Supermarine Spitfire Mk. V. Co prawda, niektóre z tych samolotów nigdy nie wyszły poza fazę wstępnych projektów. Chociażby Curtiss-Wright XP-55 Ascender i „Flying Pancake", który wygląda niczym UFO. Lista maszyn jest dość długa, jednak każda ma swój niepowtarzalny charakter – zarówno jeśli chodzi o wygląd, jak i parametry lotu. Na szczęście nie ma jednego doskonałego samolotu, który przewyższałby wszystkie pozostałe. Największą niespodzianką okazał się X-Wing oraz Tie Fighter. Tak! To nie żart! Po ukończeniu całej gry odblokowują się obie maszyny, gotowe do lotu. Luke Skywalker kontra Adolf Hitler :).

Obsługa SWoN jest wyjątkowo intuicyjna. Gra została zgodnie z zasadą: wyjmij z pudełka i zacznij się bawić. Ten zabieg z pewnością się udał, jednak ucierpiał na tym poziom trudności rozgrywki.

Autorzy odrobinę przesadzili, naśladując ostatnie trendy wśród gier akcji. W najgorętszych momentach bitew możesz spowolnić upływający czas... Niezbyt to pasuje do gry osadzonej w realiach II wś. Obok tego masz parę futurystycznych dodatków, jak śledzenie wybranego celu czy automatyczna ocena odległości podczas strzelania.

SWoN z pewnością nie jest grą rewolucyjną – nie wstrząśnie rynkiem, jak to miało miejsce w przypadku X-WINGA, jednak nie taki był zamysł autorów. Celem nadrzędnym miała być dobra zabawa i taki właśnie jest SWoN – zabawny.

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Bardzo ładne modele samolotów to atut SWON

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R & DVD±R

Wypali? Napewno!



- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
- 4-krotna prędkość nagrywania DVD-R, DVD+R



Wypalisz 4.7GB

Teraz też DVD+R



DVD-R x4



DVD+R x4



Slim Case
10 Pack

Multispeed 1-56x

Cake
50 CD-R



Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R





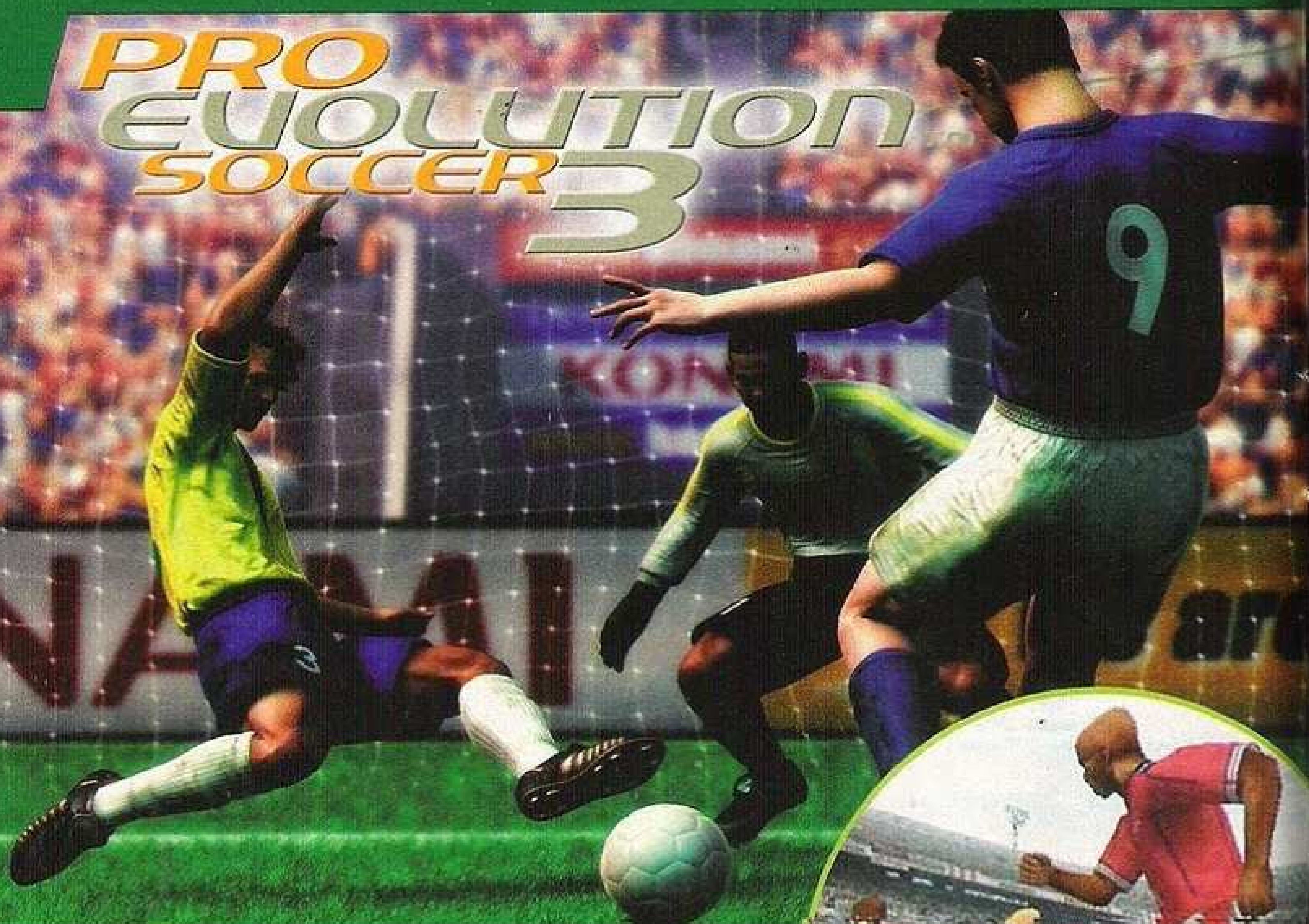
Dyskietki
10 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro ♦ Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodne ze spec.: DVD±R 2.0 ♦ Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio) ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro ♦ Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywotność: 100 lat ♦ Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac,TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl, Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl





Mało jest gier, które są w stanie przyciągnąć do komputera na dłużej



Z kopa go, z kopa! A niech będzie i faul!



Takich zaś, którymi gracze interesują się od premiery aż do ukazania się następnej części (np. HOMM 1/2/3, MEDAL OF HONOR) jest jeszcze mniej. Ukryte w gąszczu przereklamowanego, niewartego twojej uwagi chłamu, są prawdziwą rzadkością.

Jedną z takich bezcennych perełek jest według mnie genialny symulator piłki nożnej PRO EVOLUTION SOCCER 3 japońskiej firmy Konami. Sugerująca trzecią odsłonę nazwa gry może zaskoczyć pecetowców, zupełnie niepamiętających poprzednich części... I słusznie. Dotychczas serią PES mogli cieszyć się wyłącznie posiadacze konsol wynalezionych na wyspach wschodniego Pacyfiku. Szczęśliwie czas konsolowego monopolu na niektóre pozycje nieubłaganie mija.

PES3 został wydany w Polsce przez CD Projekt. Jeżeli obce języki sprawiają ci kłopot, ucieszysz się na wieść, że instrukcja do gry została solidnie przetłumaczona na polski.

Niestety, konwersja kodu z PS2 nie wyszła programistom z Tokio najlepiej. Brak doświadczenia przekłada się na sporą liczbę wkurzających bugów, np. spowalnianie rozgrywania piłki kończące się „zwieszką" przy próbie przejścia na pulpit systemu operacyjnego czy regularne kłopoty z dźwiękiem. Dobrze, iż dzieje się tak tylko na części komputerów (zależy to od ich konfiguracji sprzętowej). W zaistniałej sytuacji cieszy fakt regularnego pojawiania się łatek, które z czasem powinny całkowicie wyeliminować podobne problemy.

Po odpaleniu gierki będziesz miał do wyboru wiele opcji prowadzenia rozgrywek, począwszy od tradycyjnego meczu towarzyskiego (kluby europejskie bądź zespoły narodowe), poprzez różnego rodzaju turnieje (puchar Europy, mistrzostwa świata), a skończywszy na roli menadżera jednego z 64 klubów europejskiej Ligi Mistrzów. Ostatni tryb przeznaczony jest raczej dla ekspertów serii PES, gdyż bez względu na przynależność klubową, pod twoją komendę oddany zostanie skład przeciętniaków niewiele mający wspólnego z rzeczywistym klubem. Przebicie się taką załogą na szczyty rankingów wymaga sporej wprawy i dużej zajadłości. Jednak warto się pomęczyć, bowiem zabawa jest przednia.

W związku z wykupieniem przez Electronic Arts licencji na oryginalne nazwy klubów i nazwiska zawodników, Konami zmuszone zostało do wykorzystania nazw zastępczych. Kwestię tę można rozwiązać na dwa sposoby: bądź edytując osobiście wszystkie dane, bądź ściągając z Sieci odpowiednią nakładkę, która po zainstalowaniu załatwi ten problem od ręki. Stron internetowych z taką nakładką jest bez liku, więc przeszkoda nie powinna być trudna do pokonania.

Graficznie PES3 prezentuje się niewiele gorzej od FIFA 2003 czyli rewelacyjnie. Cechą wynoszącą program na piedestał jest unikalny system odwzorowujący fizykę ruchu postaci oraz piłki. Żadna inna futbolowa gra komputerowa nie może się obecnie poszczycić tak dokładnym odzwierciedleniem rzeczywistości. Niewiele przesadzę pisząc, że podziwiany z perspektywy obserwatora mecz w małym stopniu odbiega od jakości transmisji spotkań pokazywanych za pośrednictwem telewizji. Oczywiście SI zachowuje się momentami bezsensownie, lecz czyni to na tyle rzadko, iż nie ma to wpływu na przebieg zawodów. Bezdyskusyjne mistrzostwo świata... z jeszcze jednym „ale".

Interfejs. Dopóki nie wybiegniesz na boisko, wszystko jest w porządku, ponieważ nigdzie nie musisz się spieszyć. Jednak na murawie panują odmienne reguły. Liczy się głównie błyskawiczny refleks połączony z zegarmistrzowską precyzją, a te w odpowiednich proporcjach zapewnia tylko użycie pada. To dodatkowy wydatek rzędu przynajmniej 120 złotych, jeżeli liczyć przejściówkę dla tradycyjnego pada konsolowego do PS2 (inne pady są do bani). Czyni to z PES3 drogą przyjemność (ale i tak wypada taniej niż zakup konsoli).

Jak wynika z mojego skromnego doświadczenia (a gram w serię PES od czasów PS One) najprzyjemniejszą częścią produkcji Konami jest rozgrywka wieloosobowa. Mimo że możesz grać wyłącznie twarzą w twarz z przeciwnikiem, to właśnie wtedy emocje sięgają zenitu, a czas umyka niczym bolid F1. Ani się obejrzysz, gdy przez okno zaczną wpadać pierwsze promienie wschodzącego słońca. Ostrzegam każdego o słabej woli – ta gra potrafi uzależnić jak narkotyk!

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski



Takiej pozycji nie powstydziłaby się i Nike...

PES 3 — **5+**

Symulator piłki nożnej

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce 3 lub Radeon 9500
- cena 159.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Konami / CD Projekt**
- www.konami-europe.com/pes3/

\+ Płynny ruch postaci, wierność boiskowym realiom

– Cena, błędy w kodzie gry, do pełni szczęścia potrzebny pad

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

Jeśli uważasz się za poważnego fana pecetowej piłki nożnej, to **PES 3 po prostu musisz mieć!**

Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

Najlepsza kierownica - trzy w jednym
Kompatybilna z PlayStation/PLayStation 2/PC USB



Już w sprzedaży!

Converter PSX/PS2 to PC USB

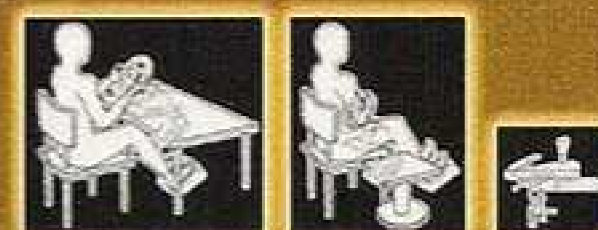
Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.







- kąt obrotu 180 stopni
- kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- w pełni programowalne przyciski
- programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami - tego nie ma konkurencja!!!



Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl



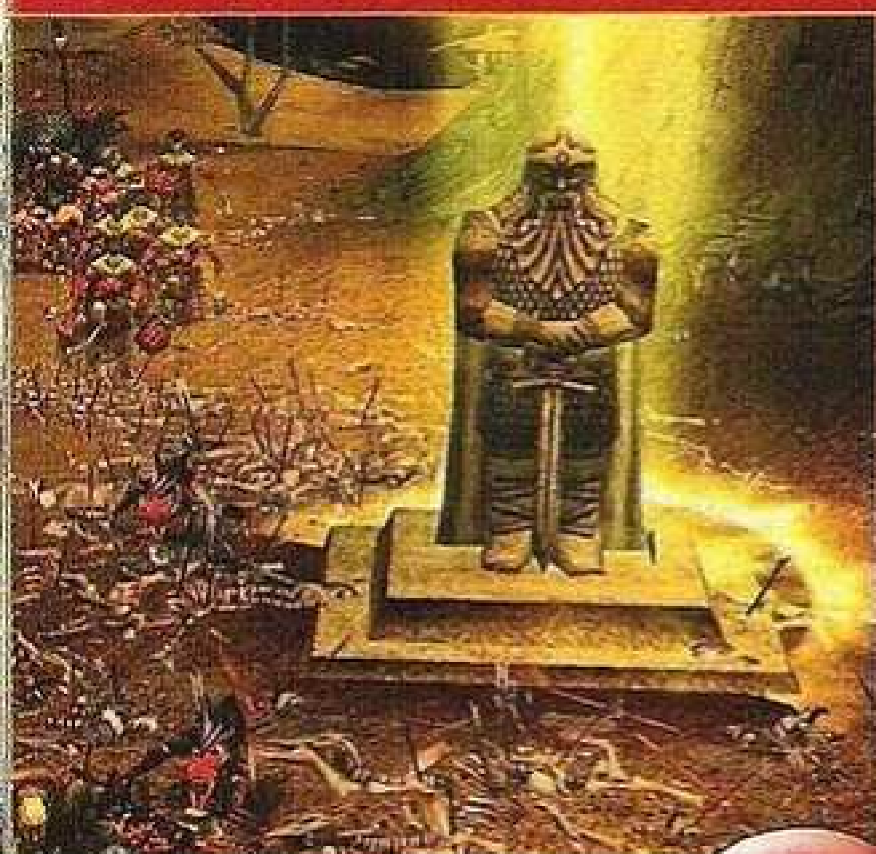


Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



The Lord of the Rings: War of the Ring

Tryb wieloosobowy obejmuje pięć typów gier: pożoga (zniszcz wszystkie budynki przeciwnika), przetrwanie (jednostki i budynki przeciwnika muszą zostać zniszczone), głód (jak poprzednio, ale bez gromadzenia zasobów), kontrola (opanowanie miejsc mocy) i wreszcie katapulta (bronisz gigantycznej katapulty, podczas gdy inni gracze starają się przejąć nad nią kontrolę).



Balrog odłożył książkę na półkę. Sięgnął w głąb pamięci, by opowiedzieć zebranym, jak to było naprawdę na moście Khazad-Dum...

Stworzenie przebojowej gry na podstawie „Władcy Pierścieni" J.R.R. Tolkiena to wielkie wyzwanie nawet dla rozchwytywanych wirtuozów rozrywki komputerowej. Próba trudna, z serii porywania się z motyką na słońce. Wielu stara się zdobyć szczyt K2 w Himalajach, ale raptem garstce się to udaje. Mistrzowie w danej konkurencji wchodzą do annałów historii honorowym wejściem głównym, a pozostali uczestnicy są wpisywani na długą listę oczekujących.

Czy strategia czasu rzeczywistego WŁADCA PIERŚCIENI: WOJNA O PIERŚCIEŃ to zwycięstwo czy porażka? To zależy od przysłowiowego punktu siedzenia. Czy jesteś zagorzałym zwolennikiem, wręcz fanatykiem prozy angielskiego pisarza, czy raczej pozbawionym zainteresowania legendami Śródziemia erteesowym pasjonatem? W zależności od odpowiedzi na to pytanie twoje odczucia związane z grą będą zupełnie różne.

Jeśli posługiwać się tolkienowskim kalendarzem stworzonym na potrzeby Śródziemia, to akcja WP: WoP została osadzona w Trzeciej Erze tamtejszego czasu. Jednak wydarzenia w grze przypadają nie tylko na sam czas trwania Wojny o Pierścień. Wzbogacono je o szereg mniej lub bardziej istotnych dla przebiegu konfliktu epizodów, mających miejsce zarówno przed, jak i po nim.

Przedstawione w grze zdarzenia podzielono na kampanie „dobrej" oraz „złej" strony. Będziesz miał więc okazję poznać losy poszczególnych członków Drużyny Pierścienia przed spotkaniem w Rivendell. Dowiesz się, dlaczego Boromir, Legolas i Gimli wyruszyli szukać rady u ojca Arweny – Elronda. Weźmiesz udział w licznych potyczkach i bitwach, tych znanych (jak Helmowy Jar) i tych zapomnianych (jak Cirith Ungol). Poznasz też smak krwi Wolnych Ludów, wcielając się w co słynniejszych dowódców armii ciemności. Na początek jako Król Nazguli poprowadzisz okrutne goblińskie zastępy do szturmu na Dol Guldur – dawną siedzibę Saurona, której strzegą wstrętne leśne elfy. Innym razem wraz z mistrzem Gandalfa Szarego – czarnoksiężnikiem Sarumanem Białym – przyczynisz się do stworzenia unikalnej odmiany walecznych orkowych wojowników, zwanych Uruk-hai. Na pewno jednak przelejesz morze kolorowej krwi mieszkańców Śródziemia. Zadecydowałeś, po czyjej stoisz stronie i czy jesteś w stanie podołać wyzwaniu?

Team Liquid Entertainment, twórcy WŁADCY PIERŚCIENI: WOJNY O PIERŚCIEŃ, skorzystali przy realizacji tego projektu z odkurzonego oraz poprawionego silnika jednej ze swoich wcześniejszych produkcji, zatytułowanej BATTLE REALMS. Aby gra miała specyficzny, tolkienowski klimat, za kwestie grafiki odpowiadali w większości ludzie, którzy na co dzień są oddanymi fanami Trylogii. Dzięki temu efekt jest naprawdę wspaniały. Z przyjemnością patrzy się zarówno na tętniące życiem starożytne elfickie puszcze oraz legendarne miasta Wolnych Ludów, jak i na osiedla oraz pustkowia skażone rękami poddanych Saurona. Świetnie oddano też wygląd budowli oraz flory.

Czytając książkę bądź oglądając film prawie zawsze towarzyszyło mi poczucie niespotykanego epickiego rozmachu opowieści. Niestety, czegoś takiego brakuje w WOJNIE O PIERŚCIEŃ. Po części jest to wina obranej przez producenta formy rozgrywki. RTS'y dobre są do przybliżania konfliktów w wymiarze mikro. Gdy jednak przychodzi do wielkich batalii, bardziej przemawia do nas skala działań dostępna w serii TOTAL WAR. W filmie Petera Jacksona najlepiej widać to w scenach, gdy Saruman przed walką o Helmowy Jar przebiegle manipuluje umysłami prymitywnych orków czy dzikich ludzi. Takich sy-



W rzeczce woda za zimna na kąpiel?

LotR: War of the Ring — **4+**

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Vivendi-Universal / Cenega Poland**
- www.warofthering.com

cena 139.90

\+ Piękne, pełne dynamiki mapy, doskonała muzyka, solidna SI

– Bardzo wysokie wymagania sprzętowe, przeciętna lokalizacja...

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

Nie jest najgorzej, ale fani Tolkiena raczej nie wpadną w zachwyt. **Mimo to, dostaliśmy kolejny RTS jak się patrzy**





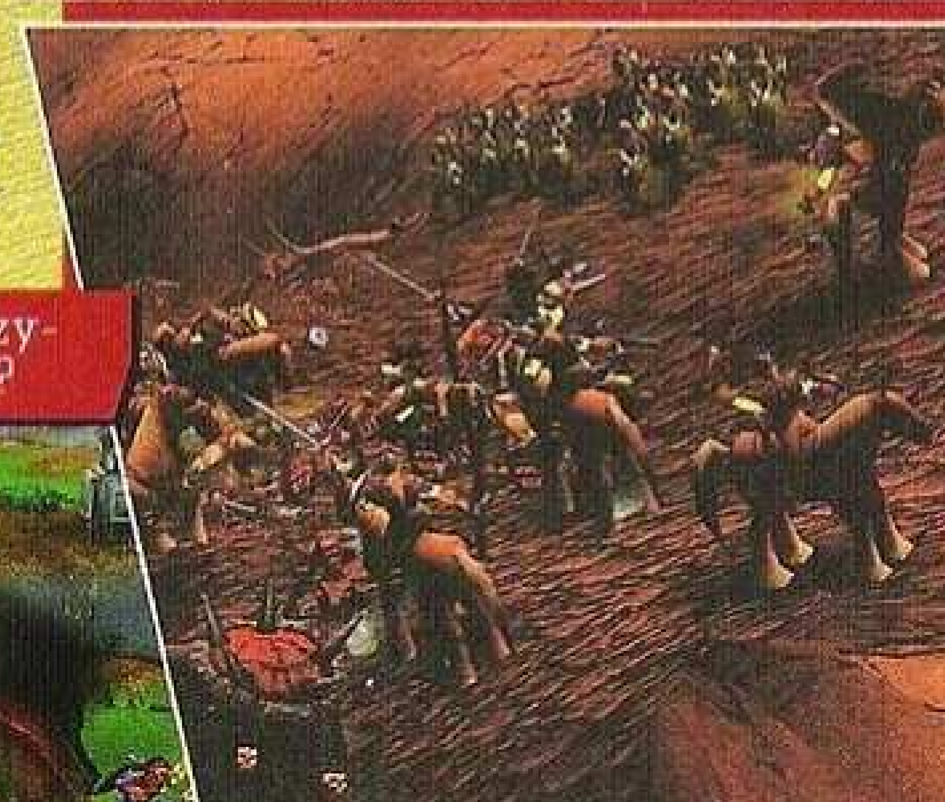


Lekcja druga: wróżenie z fusów i szklanej kuli...



Kraina mlekiem i miodem płynąca – w nowym wydaniu





tuacji brakuje w grze. Ten zły stan rzeczy pogarsza fakt wykorzystania komiksowej konwencji, jeśli chodzi o wygląd postaci. Nie służy to także budowaniu specyficznego klimatu panującego w Śródziemiu. Podobnie prezentuje się sprawa lokalizacji wypowiedzi niektórych bohaterów. Zauważyłem też drobną wpadkę z brakiem lokalizacji w objaśnieniach do upgrade'ów. Jednak najgorzej wypada tłumaczenie napisu na Jedynym Pierścieniu we wprowadzeniu (intro). Zostało ono totalnie skaszanione. Jak można coś takiego zawalić, mając na podorędziu rewelacyjne tłumaczenia (chociażby filmowe)?

Przeciwwagą dla średniej lokalizacji jest całkiem przyjemna muzyka klasyczna. Może oprócz ekranu startowego gry, gdzie wydobywające się dźwięki momentami cofają możliwości sprzętowe oferowane przez Sound Storma o przynajmniej jedną epokę.

Czas na porcję informacji o systemie bitewnym. W porównaniu do innych RTS'ów, WP: WoP niewiele wnosi do tego liczącego około dekady gatunku. Powiem więcej – WoP należy nawet do gatunku RTS'ów zdecydowanie prostszych w obsłudze niż np. bardzo zaawansowany taktycznie WARCRAFT III. W standardowych misjach tradycyjnie będziesz potrzebował zasobów (dla odmiany wody i rudy żelaza), żeby móc produkować jednostki oraz wznosić budowle. Liczba oddziałów, które możesz jednocześnie wykarmić, została ograniczona do 100 jednostek żywnościowych (np. utrzymanie orkowego łucznika kosztuje 2, czyli możesz maksymalnie wyprodukować ich 50). Mniejszy nacisk położono też na koncepcje mikrozarządzania oraz stosowania formacji.

Za to pewną nowością jest wprowadzenie Punktów Losu. Wcześniej podobny pomysł wykorzystano już w BATTLE REALMS (nazywało się to Ying i Yang) i stamtąd przeniesiono go do WoP. Punkty Losu zdobywa się po zwycięskich potyczkach. Następnie można je przeznaczać na aktywację umiejętności bohaterów, rzucanie zaklęć lub przywoływanie potężnych stworów, takich jak piekielny Balrog czy starożytny Ent (warto przyjrzeć się Balrogowi, gdyż jego wygląd to kolejny, obok pięknych map, prawdziwy pokaz kunsztu grafików z Liquid Entertainment).

Interfejs jest bardzo czytelny oraz łatwy w obsłudze, w zasadzie intuicyjny. Można go bez problemu przyswoić nie korzystając z instrukcji. Nie wiem tylko, dlaczego standardowo zamieniono funkcjami prawy przycisk myszy z lewym. Dobrze, iż można to odwrócić w odpowiednim menu.

SI trzyma całkiem przyzwoity poziom, pod warunkiem, że wybijesz wszystkie wrogie oddziały do nogi. Jeżeli zdarzy się sytuacja, że część jednostek przeciwnika zaczyna uciekać – uważaj! Twoje jednostki pobiegną za tymi tchórzami aż do ich obozowiska, co może cię drogo kosztować. Co do systemu odnajdowania najkrótszej ścieżki do wskazanego punktu, to działa bez zarzutu. Posiłki przybywały zgodnie z rozkładem, bez głupich wpadek i bezsensownego błądzenia.

Osoby, które wcześniej nie miały styczności ze strategiami czasu rzeczywistego, powinny czuć się zadowolone z gry firmy Liquid Entertainment. Za to nałogowi erteesowcy znajdą tu raczej niewiele nowego. Natomiast fani Trylogii będą mogli poszerzyć swoją wiedzę o nowe, nigdzie wcześniej nieopisywane epizody, których nie znajdziesz ani we „Władcy Pierścieni", ani w „Silmarilionie".



A taki koń na przykład boi się ogra?

I oto finałowy pojedynek Balroga oraz Enta. Kto wygra? Czy siła płomieni pokona stare próchno, czy może zwycięży zgrzybiała mądrość i spryt? Chyba jednak emeryci rządzą...

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

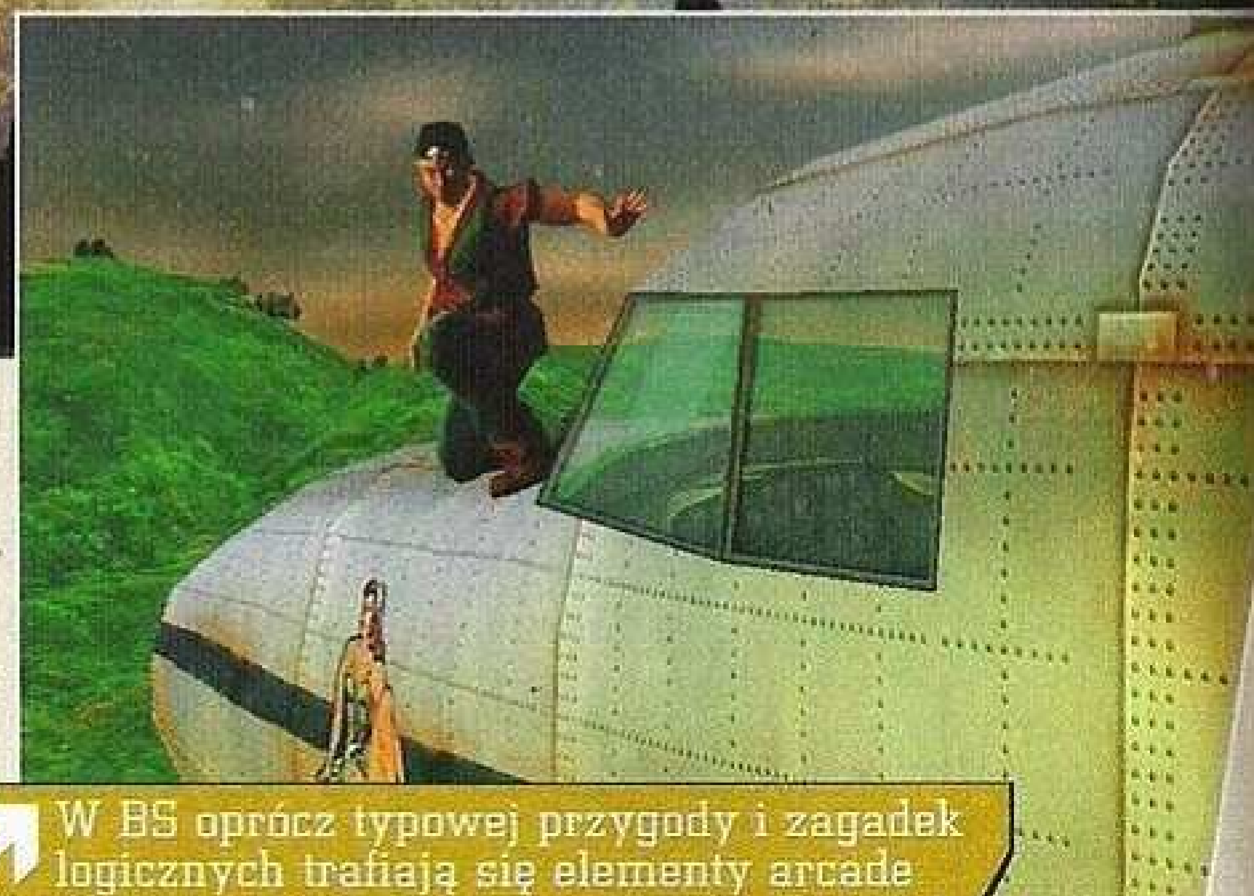
BROKEN SWORD
THE SLEEPING DRAGON



BROKEN SWORD jest grą z wieloma zwrotami akcji...







W BS oprócz typowej przygody i zagadek logicznych trafiają się elementy arcade

Francuzka dziennikarka oraz amerykański prawnik na tropie morderstw i tajemnic...

Wierzyć mi się nie chciało, że BROKEN SWORD: THE SHADOW OF TEMPLARS i BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR mają już, odpowiednio, 7 oraz 6 lat. Dla gier komputerowych to cała epoka, ale ja oba programy pamiętam całkiem nieźle. Ponieważ również całkiem nieźle je wspominam, więc ze sporymi nadziejami czekałem na makabrycznie opóźnioną trzecią część przygód George'a Stobbarda i Nico Collard.

Tym razem akcja gry rozpoczyna się równolegle w Kongo (gdzie prawnik George Stobbard przybywa do klienta, szybko okazującego się byłym klientem) oraz w Paryżu (gdzie Nico w czasie dziennikarskiego śledztwa spotyka hakera, szybko okazującego się byłym hakerem). Wychodzi na jaw, że oba morderstwa są jakoś połączone, a próba rozwiązania skomplikowanej intrygi poprowadzi bohaterów przez kilka europejskich miast, a nawet pozwoli im dotrzeć do Egiptu. Nico oraz George poznają wiele niesamowitych postaci i odkryją istnienie tajnych stowarzyszeń, starających się z ukrycia sterować światem (ha, kłania się teoria spisku!).

Tak jak w poprzednich częściach gry, w THE SLEEPING DRAGON ogromne znaczenie mają kontakty z napotykanymi osobami. To na zajadłej konwersacji i „wyciąganiu" cennych informacji od rozmówców w dużej mierze opiera się przygoda. Ale nie tylko. Autorzy zdecydowali się wprowadzić do programu pewne elementy rodem z gier zręcznościowych oraz gier logicznych. W tym pierwszym wypadku nagle może się okazać, że oprócz inteligencji potrzebny jest refleks i że pewne czynności, takie jak skok lub wspinanie się, należy wykonać bardzo szybko. Od razu jednak mówię, że nie jest to tak trudne oraz frustrujące jak w niektórych przygodach Lary Croft. Podobnie jak w znanych już grach z serii bohaterowie mogą zginąć w czasie trwania zadania. Jednak w tym wypadku program automatycznie odsyła na początek danej sekwencji zdarzeń i można swych sił spróbować jeszcze raz.

Niestety, autorzy mocno przeholowali z tworzeniem logicznych zagadek przypominających SOKOBANA. Pamiętacie, cóż to takiego SOKOBAN? Otóż w tej grze kierowało się pewnym panopkiem, przesuwającym z miejsca na miejsce ogromne skrzynie, zawalające magazyn. W BS jest to samo. Musisz tworzyć całe skomplikowane konstrukcje, aby wdrapać się w określone miejsce. Jako jeden czy drugi przerywnik – OK, ale ile można? W pewnym momencie ciągłe ustawianie/przesuwanie pudeł staje się nieznośnie nudne.

Drugą wadą, i to zdecydowanie poważniejszą, jest mocno niedopracowany interfejs. Przede wszystkim BS jest grą, w której nie uży-

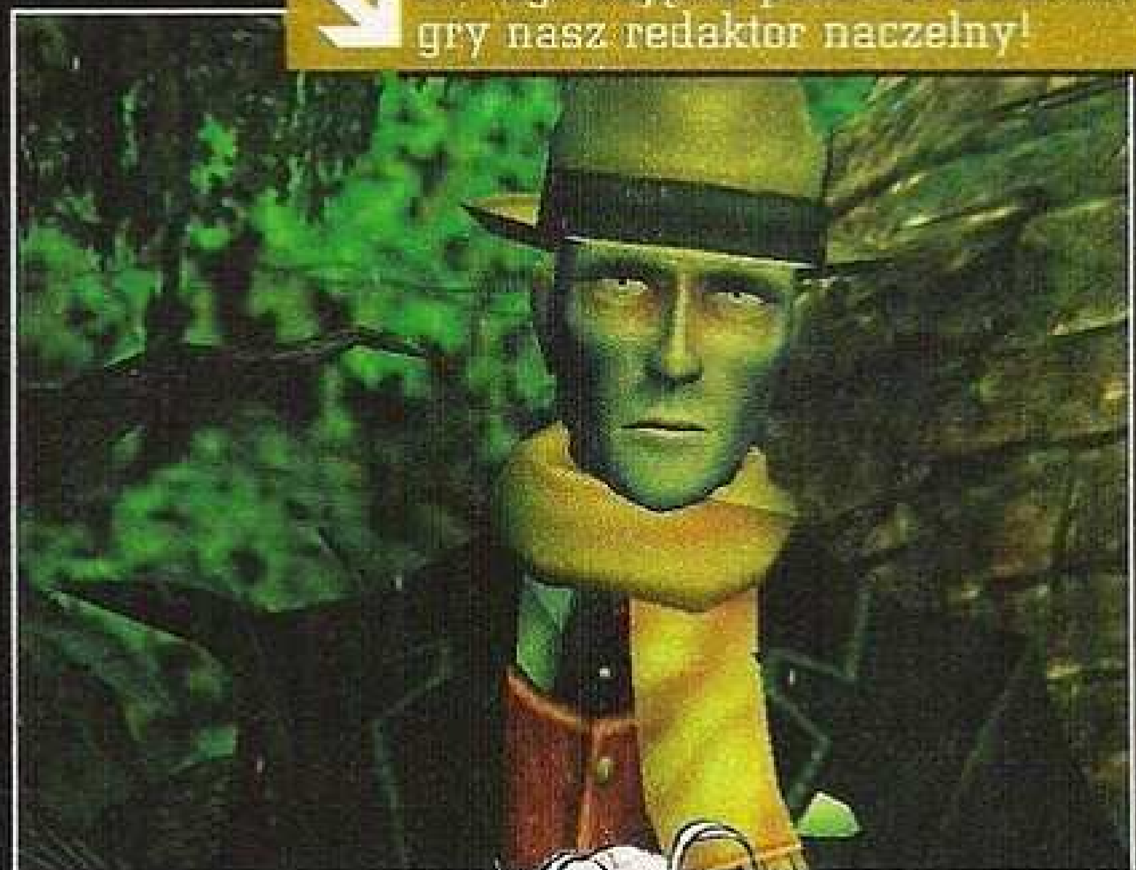
tekst: Jacek „Randall" Piekara



Bohaterowie BS zwiedzą pół świata, by rozwikłać zagadki śledztwa



Do tego zdjęcia pozował autorom gry nasz redaktor naczelny!



wasz myszki (a gdzie zasada point&click?), a wszystkie komendy wydajesz z klawiatury. Co gorsza, w związku ze zmianami kąta kamery zmienia się również znaczenie klawiszy. To znaczy, że kursor LEWO okaże się nagle prowadzić w PRAWO, a potem znowu wróci do dawnej funkcji. Przynajmniej na początku jest to cholernie frustrujące i zamiast zastanawiać się nad fabułą oraz losami postaci zaczynasz myśleć, co robić, by nie kręcić się w kółko lub iść w pożądanym kierunku. Za każdym razem, kiedy zbliżasz się do któregoś z ważnych miejsc, wyświetla się dodatkowa ikona z opcjami. I tak na przykład telefon możesz obejrzeć, zadzwonić z niego czy odsłuchać sekretarkę, a pudło możesz popchnąć, pociągnąć albo się na nie wdrapać. Niestety, również korzystanie z tych opcji jest możliwe tylko za pomocą klawiatury.

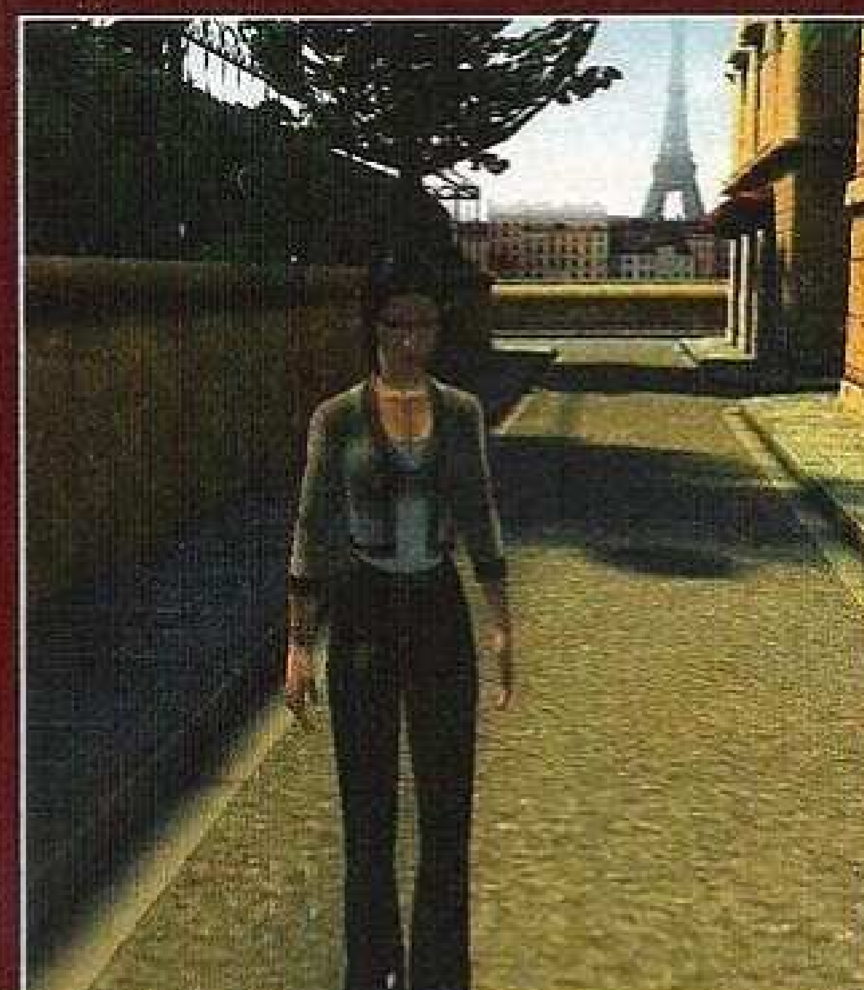
Trzecia niedogodność to brak możliwości przerwania pewnych zaprogramowanych sekwencji. Jeśli na przykład popełniłeś błąd używając jakiegoś przedmiotu, to nie możesz „przewinąć" akcji, tylko musisz po raz kolejny wysłuchać komentarza albo nawet zobaczyć towarzyszącą mu animację. Zupełnie niepotrzebnie wstrzymuje to tylko bieg akcji.

Ciekawe, że większość zachodnich recenzentów konsekwentnie wymienia właśnie te wady gry. No cóż, jak setka ludzi twierdzi, że masz ogon, warto, byś się przyjrzał własnemu tyłkowi. Ciekawe więc, dlaczego chłopcy z Revolution nie zrobili zaawansowanych beta-testów, tylko wpuścili na rynek projekt obarczony nieprzyjemnymi wadami. Od razu powiem, że nie są to wady, które całkowicie zabijają przyjemność zabawy, gdyż gra ma wiele istotnych zalet. Przede wszystkim intryga, scenariusz, dialogi. To zawsze była silna strona gier firmy Revolution. Wyraziste postacie, nieprzewidywalny bieg zdarzeń, zabawne lub tragiczne perypetie. W intrydze THE SLEEPING DRAGON uczestniczy się tak, jakby człowiek nagle trafił na karty naprawdę interesującego kryminału. Jego atrakcyjność dodatkowo podnosi fakt, że podobnie jak w SMOKING MIRROR, gracz raz steruje Georgem, a raz Nico. Drugim ogromnym atutem gry jest piękna grafika. Kolorowa, wyrazista scenografia, pieczołowicie dopracowane detale, zręcznie przygotowane animacje postaci, sympatyczne filmy-przerywniki. Dodatkowo atmosferę tworzą świetnie podłożone głosy aktorów (zwłaszcza charakterystyczny i uroczy francuski akcent, z którym mówi Nico).

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON to miły powrót do przeszłości w XXI-wiecznym opakowaniu. Serię gier z Nico oraz Georgem darzę sporą sympatią, więc tym bardziej wkurzyły mnie idiotyczne błędy sprokurowane przez autorów. To właśnie one nie pozwalają na całkowite poświęcenie się śledzeniu interesującej intrygi. Ostatnio miałem okazję oglądać świetny niemiecki film „Das Boot". Nagle, mniej więcej w połowie akcji, zniknęły polskie podpisy i zostało mi tylko wsłuchiwanie się w aksamitną mowę naszych zachodnich sąsiadów. Możecie sobie wyobrazić, że zgasiło to mój entuzjazm. I podobnie rzecz się ma z BROKEN SWORD. Bo, niestety, łyżka dziegciu potrafi zepsuć beczkę miodu, a w odwrotną stronę (czyli miodek poprawiający dziegciowy smak) już to nie działa.



I znów mamy niebieskoskórą pokrakę! Czy to jakaś klątwa?



Akcja BS rozpoczyna się w Paryżu, ale Nico trafi o wiele, wiele dalej



Broken Sword: The Sleeping Dragon **5–**

Przygodowa

Wymagania sprzętowe: Pentium III 750 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD

cena 129.00

Gra na platformy: PC, Xbox
☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Revolution Software / LEM
www.brokenswordgame.com

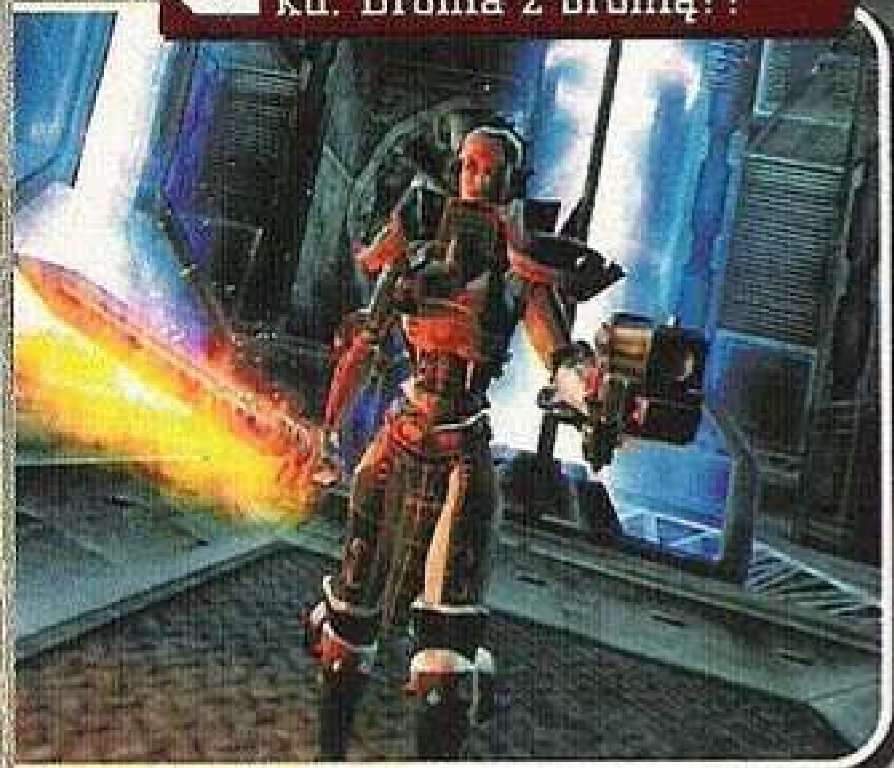
+ Świetny scenariusz oraz doskonała oprawa graficzna
– Kłopoty ze sterowaniem oraz interfejsem

Grafika 5+ | Dźwięk 5+ | Frajda 4+

Niezły powrót do przygód kultowych bohaterów. Świetna grafika i scenariusz. I tylko ten natłok bzdurnych zagadek...



APOCALYPTICA


Ślicznotka z bronią w ręku. Bronia z bronią?!

Na prawdziwą Apokalipsę przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać...

APOCALYPTICA osadzona jest w mrocznej przyszłości. Zbliża się koniec. Szatan już raz zdołał zebrać siły, by zaznaczyć swoją obecność w świecie ludzi. Przez tysiąclecia Ziemia służyła jako arena – gigantyczne pole bitwy, na którym siły nieba i piekła toczyły krwawy bój. Kiedy zło udało się cudem pokonać, wierzący założyli w kosmosie kolonie Nowy Babilon i Jeruzalem V. Ich misja polegała na oczyszczeniu świata z wpływów Pana Ciemności oraz na przygotowaniu się do nowej wojny. Tak jak przepowiadano, władca piekła powrócił w nowej postaci. Kazał nazywać siebie Neo-Szatanem, Ziemię przemianował na Nu-Hades i zaprzysiągł srogą zemstę. Ludzkość wystawiła do walki technologicznie zaawansowanych żołnierzy głębokiej wiary. Wcielisz się w jednego z dowódców ruchu oporu i razem z oddziałem świętych wojowników ruszysz do boju.

APOCALYPTICA to połączenie średniowiecznego klimatu z futurystyczną technologią. W efekcie bohaterowie tej gry są zakuci w gigantyczne pancerze, w jednej ręce dzierżą stylizowaną broń białą, w drugiej zaś broń palną lub laserową. Pomysł wygląda na zapożyczony z Warhammera 40K czy z serii gier SPACE HULK.

Akcję APOCALYPTICA oglądasz z trzeciej osoby. Kamera znajduje się kilka metrów za twoimi plecami, tak byś mógł dobrze się przyglądać poczynaniom swojego bohatera. Dzięki temu szybko zauważysz powtarzalność wykonywanych ciosów i kombinacji. Dobijający jest sposób inicjowania uderzeń – wystarczy tylko klepać na okrągło w jeden przycisk. Atak nie ma żadnego wpływu na prędkość poruszania się – najlepiej wywijać mieczykiem bez przerwy i biegać. W sumie do tego sprowadza się walka. Czasem dla odmiany można trochę postrzelać, ale skuteczność tych ataków jest mizerna. Ogólnie rzecz biorąc – nuuuda.

Poziom trudności APOCALYPTICA jest jednym z najniższych, jakich ostatnio doświadczyłem. O ile nie zapomnisz o ciągłym machaniu mieczykiem i bieganiu, to praktycznie nic nie zdoła cię powstrzymać. Inteligencja komputerowych przeciwników jest żałosna – najczęściej biegają bez celu.

Andrew Westwood, producent APOCALYPTICA, chwalił się, iż była ona tworzona pod wpływem takich hitów jak COUNTER-STRIKE czy UNREAL TOURNAMENT. Jedyne co pozostało z tego wpływu, to projekt niektórych etapów oraz fakt, że do boju idziesz z ekipą żołnierzy pod twoim dowództwem – szkoda, że bezmózgich.

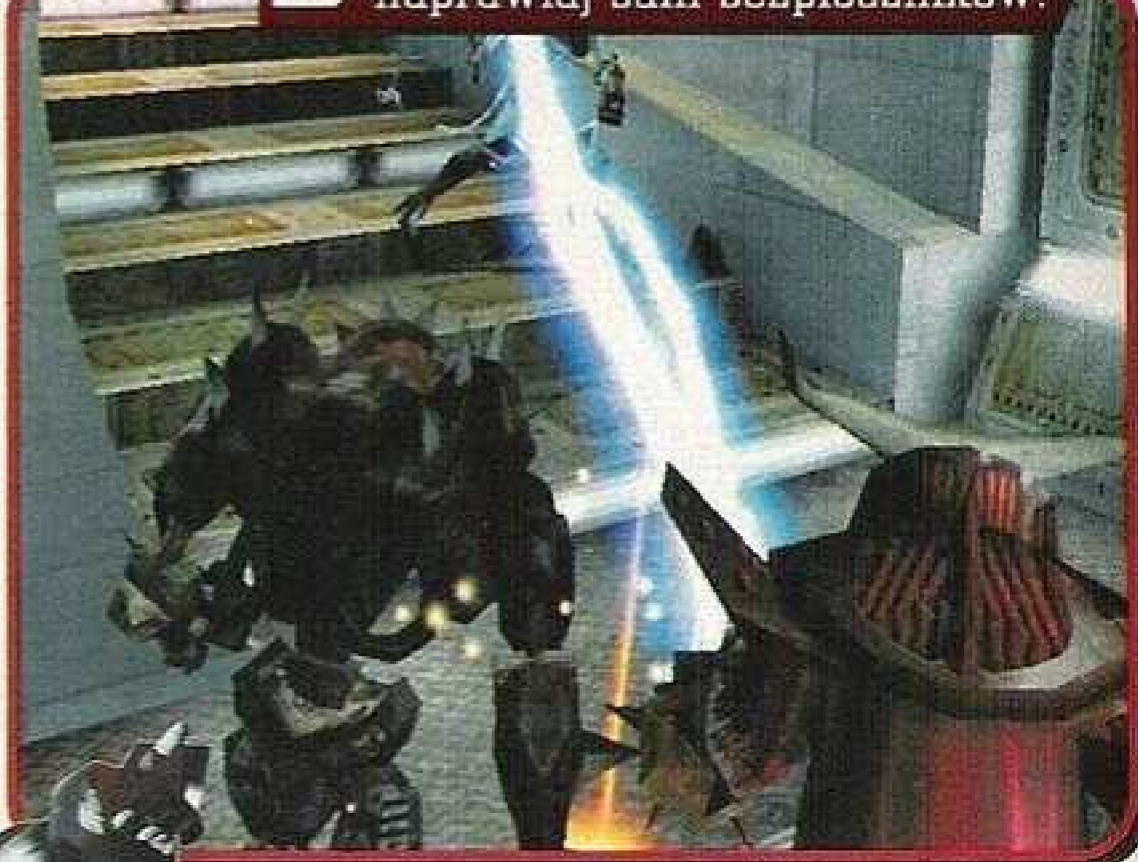
Największym problemem podczas misji jest odnajdywanie strategicznych dźwigni, przedmiotów oraz przejść. Sztucznie wydłuża to czas potrzebny na ukończenie etapów. Podobny efekt powoduje odradzanie się przeciwników. Zabijasz hordy potworów, by za moment pojawili się na nowo. W końcu najprościej zarzucić gracza setkami głupawych bestii.

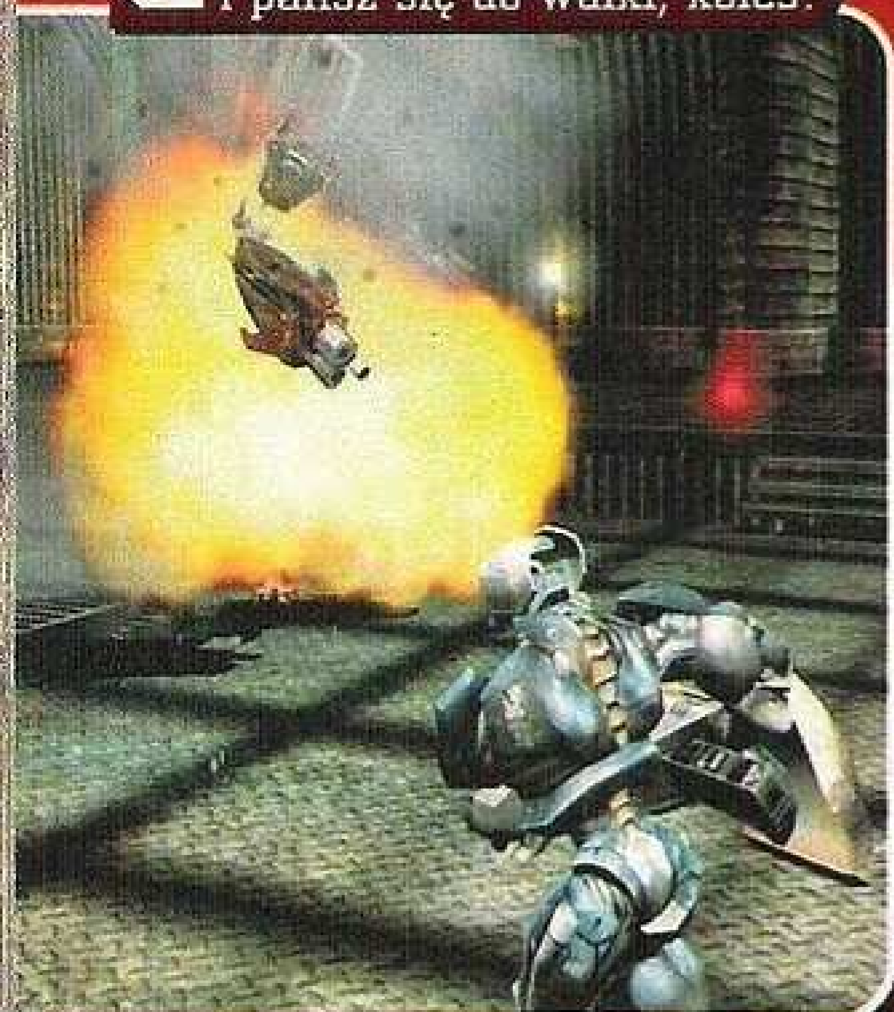
APOCALYPTICA trafiła na sklepowe półki, mimo że jest ewidentnie niedokończona. Dowodem na to są: blokowanie się postaci w ścianach, niskiej jakości animacja przeciwników czy choćby beznadziejny poziom inteligencji sojuszników. Zabawy starcza maksymalnie na kilkadziesiąt minut. Moim zdaniem, szkoda nawet tego czasu.

Najmocniejszą stroną APOCALYPTICA jest grafika. Widać tutaj duży wkład pracy prawdziwych artystów. Wizualne projekty poziomów naprawdę mi się podobały. Gorzej spisali się spece od animacji. Udźwiękowienie jest przeciętne. Brakowało mi złowrogich ryków pomiotów Neo-Szatana. Podkład muzyczny łączy w sobie cięższe gitarowe riffy z muzyką sakralną – całkiem ciekawa kombinacja. Niestety, ilość utworów można policzyć na palcach jednej ręki.

APOCALYPTICA nie jest beznadziejnym przypadkiem, ale jednocześnie nie potrafię nikomu jej polecić. Lepiej pieniądze i czas przeznaczyć na ciekawsze zajęcia.

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski


A tyle razy mówiliśmy „Nie naprawiaj sam bezpieczników!"


Jesteś już nieźle nagrzany i palisz się do walki, koleś?


Ach, jak przyjemnie jest wywijać sobie

Apocalyptica 3

Akcja TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Extreme FX / CD Projekt**
- www.apocalyptica.net

cena 129.00

+ Projekt poziomów, podkład muzyczny

– SI, blokowanie się postaci, nudna rozgrywka

Grafika 4, Dźwięk 3, Frajda 2

Bezmózga rzeź dobra ze złem. Ciekawy pomysł, szkoda że tylko na myśleniu się skończyło. Lepiej pogapić się w TV

POLDEK DRIVER





Przenieś się w czasy Kaszlaków, Skarpet i Mydelniczek!

W samochodowej hierarchii Poldek zawsze stał wyżej od Kaszlaka! Ten drugi wóz niejednego kierowcę doprowadził do szewskiej pasji. Przede wszystkim był tak ciasny, że co bardziej rośli faceci wymontowywali zeń przednie siedzenie i kierowali wozem siedząc z tyłu. Pojazd miał też bardzo nieprzyjemny zwyczaj gaśnięcia w kluczowych momentach (np. na środku skrzyżowania), zaś jego koła potrafiły na wyboistych drogach porzucić resztę konstrukcji i potoczyć się samopas dalej. W zimie odpalenie fiacika za pierwszym razem graniczyło z cudem, i to nawet przy włączonym ssaniu. Nic dziwnego, że co bardziej cwani kierowcy uruchamiali samochód kijem wsadzanym do silnika. Polonez należał już do innej ligi. Zaprojektowany w 1978 roku przez inżynierów z Żerania był konstrukcją nowoczesną, przestronną i wygodną. Owszem, miał cholernie duży promień skrętu (egzaminacyjne „zawracanie na trzy" było w nim nie do wykonania), za to nieźle trzymał się drogi i rozwijał imponującą szybkość około 150 km/h. Marzył o nim każdy taksówkarz.

Do technicznej mizeroty Malucha nawiązała poświęcona mu gra komputerowa. Sterowanie fiacikami z MALUCH RACER było równie niewygodne co w oryginale. Ponadto obraz skakał nawet na dobrym sprzęcie, zaś sam program wykrzaczał się i gasł co kilkanaście minut. POLDEK DRIVER tych problemów nie sprawia. Autorzy gry zoptymalizowali silnik, dzięki czemu działa on bez najmniejszych problemów i nie zaskakuje nagłym wyjściem do Windows. Posiadacze słabszych komputerów mogą wyłączyć refleksy na karoserii, ślady opon i zmniejszyć odległość widzenia, a wówczas uruchomią grę nawet i na Pentium 500 MHz. Sęk w tym, że program nie wygląda dobrze. Grafika nie zmieniła się od czasów MALUCH RACER i wciąż wygląda koszmarnie. Z ekranu nadal straszą tekturowe drzewa i kwadratowe budynki. Przygotowano co prawda nowe lokacje (dziesięć sztuk), dorzucono nowe tekstury i kilka drobnych efektów, ale podobnej jakości „bajery" na Zachodzie stosowano dobrych pięć lat temu. Podobać może się jedynie dobór kolorów, dzięki którym niektóre trasy wyglądają swojsko. Gdzie indziej możesz zobaczyć dresiarskie blokowisko, autostradę „od lat w budowie" czy asfaltowy placyk obok supermarketu?





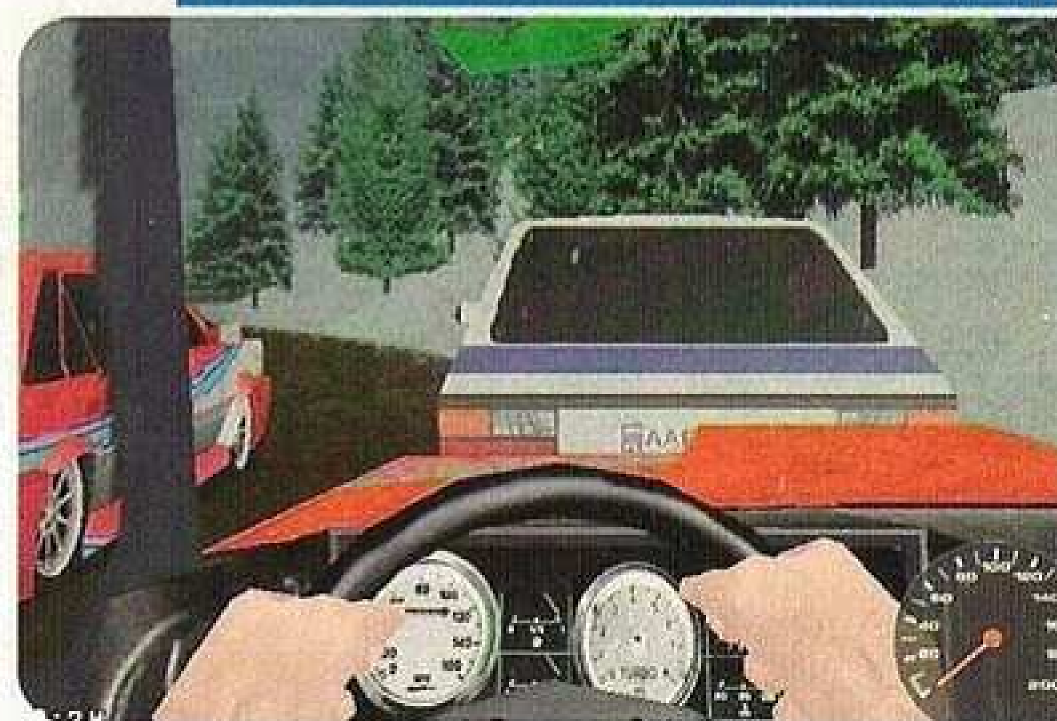
Sam pomysł nie zmienił się więc od czasów MALUCH RACER. Początkowo dostępny jest tylko jeden wóz, dopiero wraz z kolejnymi zwycięstwami gracz zyskuje następne dziewięć Poldków. Są wśród nich klasyczne Polonezy, pojazdy ze spojlerami i rusztowaniami wzmacniającymi konstrukcję, a także pick-up'y. Niestety, prócz wyglądu, wozy różnią się jedynie osiągami. Model jazdy jest za każdym razem taki sam i ma niewiele wspólnego z rzeczywistością. Człowiek ma wrażenie, że steruje klockiem, który nie ma w sobie ani odrobiny miękkości samochodów z takiego COLIN MCRAE RALLY 03. Dobrze chociaż, że widoki znad kierownicy oraz zza pojazdu pozwalają w miarę sprawnie kierować wozem. O męczarniach rodem z MALUCH RACER i bujaniu się od lewego krawężnika do prawego i z powrotem można na szczęście zapomnieć.

Wadą gry jest również fatalna oprawa dźwiękowa. Zderzenia bądź co bądź ciężkich pojazdów przypominają klepnięcie blachy młotem, za każdym razem takie same zresztą. Zamiast pracy silnika słychać burczenie w brzuchu głównego programisty. Ponadto towarzyszące wyścigom kompozycje nie są najwyższych lotów. A przecież wydawca mógł wbudować w program prosty odtwarzacz MP3 i – wzorem GTA: VICE CITY – stworzyć kilka różnych stacji radiowych bazujących na nagraniach amatorskich kapel, jakich w Internecie mnóstwo. Zespoły, które niejednokrotnie grają ciekawszą muzykę niż promowane przez koncerny „gwiazdy", miałyby szansę na odrobinę reklamy...

Cóż, jest jak jest, czyli nie najlepiej. Oceniając grę, należy jednak pamiętać o cenie, jaką żąda za nią wydawca. Płacąc 19,90 zł gracz otrzymuje nie tylko POLDKA, ale i grę SEARCH & RESCUE: VIETNAM MED-EVAC, dostępną w sklepie za te same pieniądze. Do tego dochodzi kilka innych „pełnych wersji" (BEACH SOCCER, TENNIS ANTICS, PINBALL SHOOTER), które z pewnością spodobają się młodszemu bratu. Która firma daje tyle za głupie dwie dychy?

tekst: Michał „ApolDoniusz" Zacharzewski

Pierwszy Polonez zjechał z taśmy montażowej żerańskiego FSO w 1978 roku. Owoc pracy inżynierów warszawskich oraz pracowników koncernu FIAT od razu podbił serca Polaków. Specjaliści zwracali uwagę na nowoczesny, czterobiegowy silnik o pojemności 1300 i 1500 ccm oraz strefy kontrolowanego zgniotu, dzięki którym wóz był znacznie bezpieczniejszy od Malucha.



Poldek Driver — **3-**

Wyścigi

Wymagania sprzętowe: Pentium 1 GHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD

cena 19.90

Gra na platformy: PC
☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Hurtownia Play
www.poldek.play.com.pl

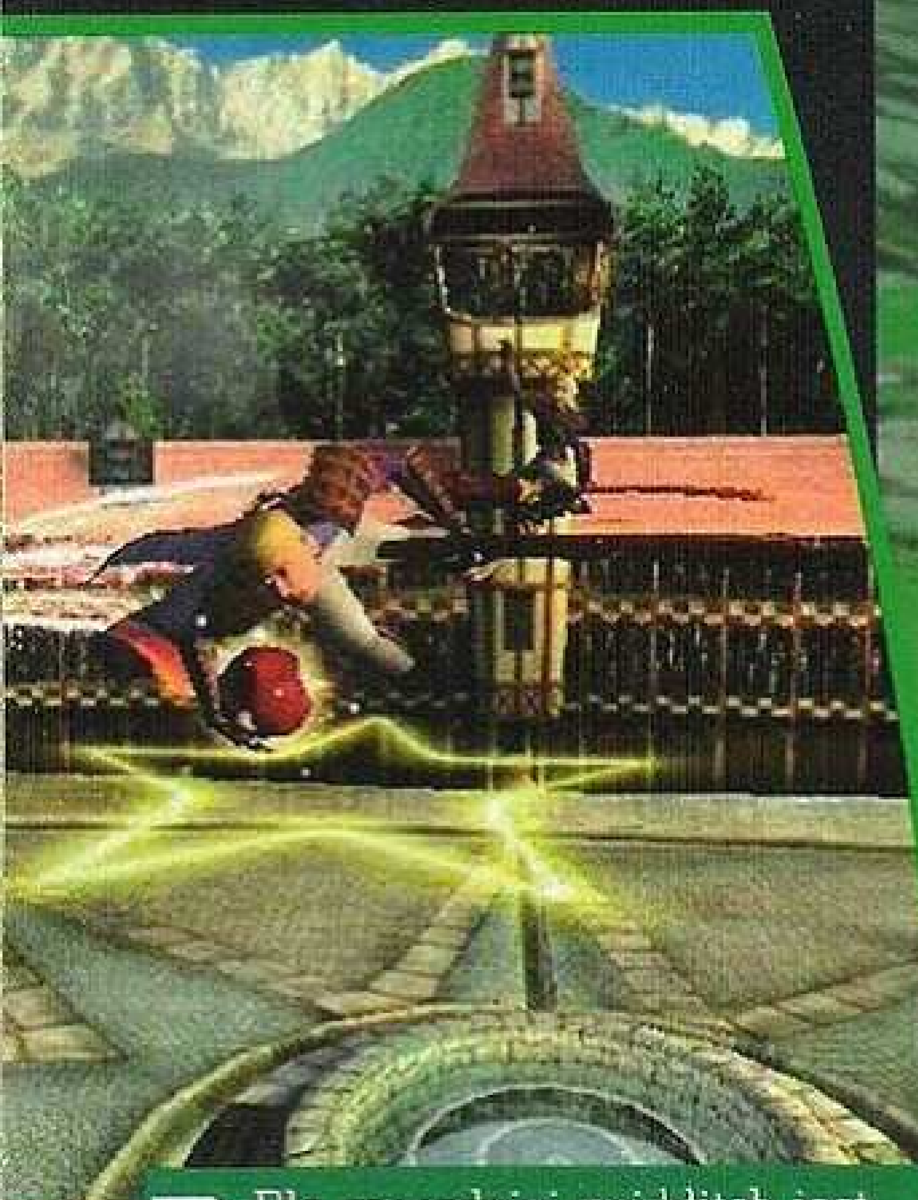
+ Tanie, w pudełku gratisy, no i Poldki inside :)

− Mizerny poziom wykonania. Fatalny dźwięk, słaba grafika

Grafika 2+ | Dźwięk 2 | Frajda 3

Kontynuacja MALUCH RACER, tym razem z Poldkami. Znacznie lepsza od oryginału, a i tak wciąż marna

Harry Potter Quidditch World Cup



Dla czarodziei quidditch jest jak football dla Amerykanów



Quidditch, sport twardzieli z Hogwartu, teraz pojawił się na twoim kompie!

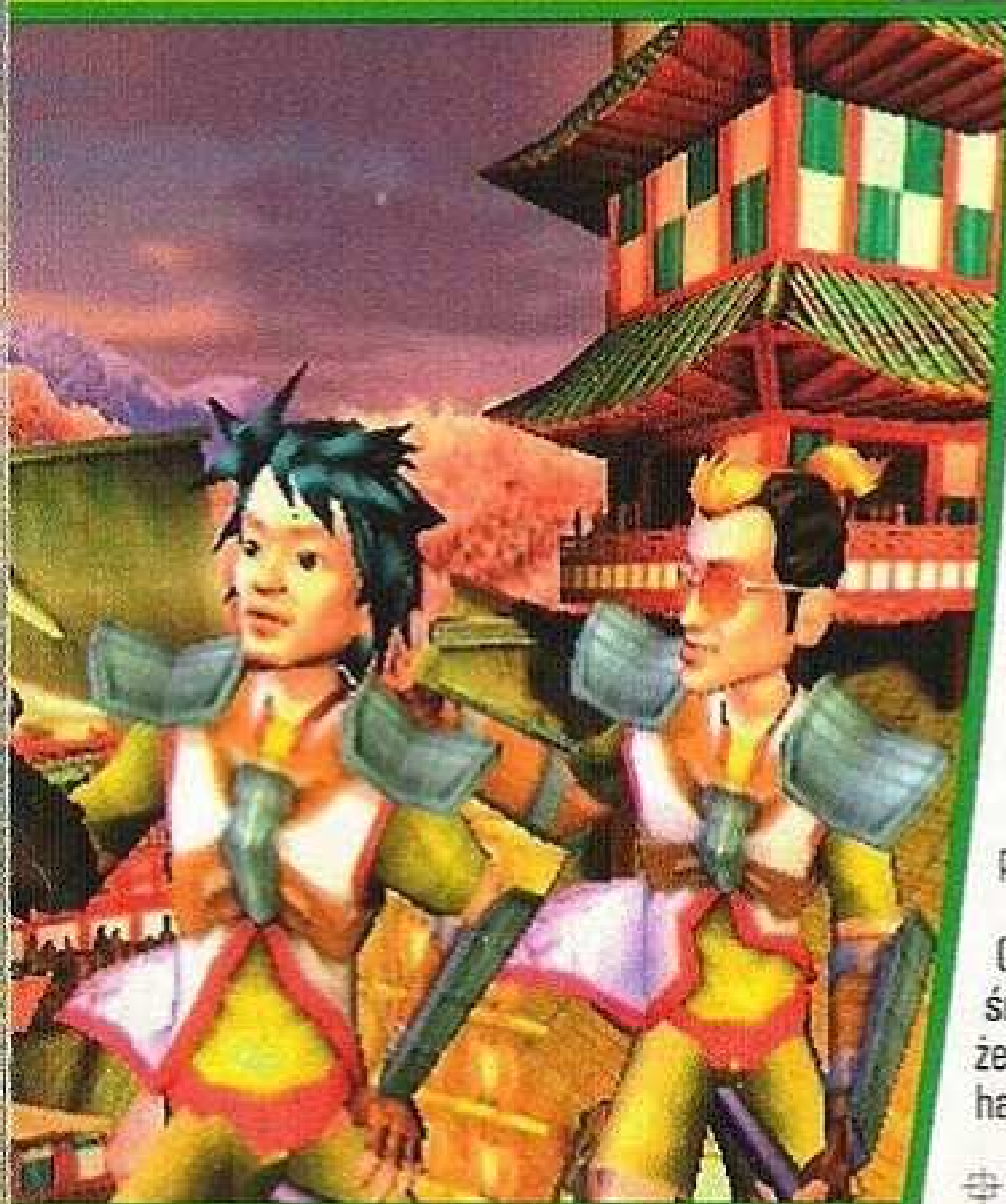
Quidditch, znana z powieści o Harrym Potterze ulubiona dyscyplina sportowa młodych magów, pobudziła już wyobraźnię niejednego brzdąca. Ta powietrzna odmiana piłki ręcznej była już obecna w grze HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY jako krótka minizabawa. Epizod najwyraźniej spodobał się graczom, gdyż EA Games postanowiła rozwinąć pomysł, oddając w ręce klientów już nie namiastkę, ale pełnoprawny tytuł traktujący o quidditchu.



Ostre starcia i kontuzje to normalka dla graczy ścigających się na miotłach

Osobom niezaznajomionym z potterowymi realiami spieszę wyjaśnić, że quidditch to zespołowa gra, w której dwie siedmioosobowe drużyny, poruszając się na latających miotłach, starają się wpakować specjalną, magiczną piłkę (zwaną Kaflem) w jeden z trzech umieszczonych wysoko nad ziemią okręgów przeciwnej drużyny. Oprócz trójki napastników, w zespole znajduje się również dwóch pałkarzy, ochraniających towarzyszy przed dwoma magicznymi kulami, broniący okręgów „łapacz" oraz „szukacz". Zadaniem „szukacza" (na tej pozycji gra sam Harry) jest pościg za Złotym Zniczem. Jego schwytanie daje 150 punktów (gole są „po dychu") i kończy mecz. To tak w dużym skrócie. Trzeba przyznać, że zasady zostały przemyślane, dają dużo możliwości, a jednocześnie są proste i klarowne. Idealny materiał na grę, nieprawdaż?





Wśród zawodników każdej z drużyn Hogwartu (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin) miłośnicy Pottera bez trudu rozpoznają znane twarze – że wymienię tylko Weasleyów, Draco Malfoya, o bohaterze tytułowym nie wspominając. Oprócz rozgrywek o Puchar Hogwartu można zawalczyć o mistrzostwo świata, zmagając się z narodowymi drużynami Anglii, Austrii, Bułgarii, Francji, Hiszpanii, Japonii, Niemiec, Skandynawii oraz USA. Na marginesie należy dodać, że narodowe stadiony sprawiają przyzwoite wrażenie.

Przed przystąpieniem do zabawy należy zaliczyć prosty i przyjemny trening, uczący nowego zawodnika stałych fragmentów gry – podań, strzałów, przejmowania piłki, pościgu za Zniczem, itp. Sama rozgrywka nie jest już niestety tak zabawna. Mecze są niesamowicie chaotyczne, kontrola



Kamera nie pomaga opanować panującego na boisku chaosu

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

ko tako wygląda. Zawodnicy, szczególnie na zbliżeniach, cieszą oko ładnie zaprojektowanymi strojami, dokładnymi teksturami i zadowalającą mimiką. Animacja graczy również wypada całkiem naturalnie. Z kolei sam stadion momentami aż prosi się o ładniejsze trybuny (z bliska kibice wyglądają naprawdę paskudnie). Podczas zmagań na boisku, za zawodnikami ciągną się jaśniejące smugi, co choć wygląda sympatycznie, czasami wprowadza zbyt wiele zamieszania. Również kamera nie pomaga zapanować nad akcją – zawodnika kontrolujesz zwykle w ujęciu TTP, przez co trudno rozeznać się w sytuacji na boisku.

Nieco rumieńców dodaje zabawie motyw kolekcjonowania specjalnych kart. Zdobywasz je przez całą grę, by za ich pomocą odblokować nowe zagrania, boiska, itp.

O muzyce napisać zbyt wiele nie można – po prostu jest i brzmi w miarę dobrze. Czasem zbyt pompatyczna, czasem lekko drażniąca, jednak przez większość czasu stanowi dobre tło dla powietrznych zmagań. Nierówno wypada polski dubbling – część bohaterów brzmi całkiem miło, ale Harry tak irytuje piskliwym, glupawym głosikiem, że ma się ochotę dać mu w mordę. Denerwuje również monotonny, powtarzający się komentarz towarzyszący meczom.

Komputerowy QUIDDITCH to na dziś dzień zabawa mało pasjonująca. Gdyby autorom udało się zapanować nad chaosem rozgrywki, podnieść poziom trudności i zmodyfikować sterowanie oraz kamerę – gra mogłaby być dużo lepsza, gdyż w zasadach znanego z kart powieści sportu kryje się spory potencjał. Chwilowo jednak nie został on wykorzystany.

Tak czy inaczej, QUIDDITCH i tak jest pewnym bestsellerem. Największe grono fanów Harry ma wśród osobników w wieku od przedszkolnego do gimnazjalnego – i w ten chłonny, często jeszcze bezkrytyczny przedział celuje program. Postawmy sprawę jasno – gra może zainteresować jedynie maniakalnych fanów młodego adepta magii, a i oni mogą uronić łezkę nad wydanymi pieniążkami. Najsmutniejsze jest to, że gdyby gry nie promował bohater J.K. Rowling, program przeszedłby bez żadnego echa... No i oceny w prasie byłyby pewnie nieco niższe.

HARRY MULTIMEDIALNY

QUIDDITCH WORLD CUP nie jest pierwszą grą, bazującą na przygodach nieletniego maga. Wcześniej ze stajni Elektorników wyjechał HARRY POTER AND THE SORCERER'S STONE oraz HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS. Fabuła wykorzystywała wątki znane z dwóch pierwszych tomów powieści i obie odniosły komercyjny sukces. Trzeba przyznać, że developer nie zawiódł i do rąk graczy trafiły gry spójne i wzorowo wykonane. Ale nade wszysko, dało się w nich wyczuć niepowtarzalną potterową atmosferę. Oba tytuły ukazały się na wszelkie liczące się systemy i bez problemów można dostać je jeszcze w sklepach. Gwoli ścisłości – na rynek trafił również twór pt. LEGO CREATOR: HARRY POTTER wyprodukowany przez Lego Media. Tę pozycję jednak nawet ortodoksyjni fani mogą sobie odpuścić :).



nad zawodnikiem niewielka (brak pełnej swobody działania, ot, choćby precyzyjnej kontroli prędkości, wysokości, że o kierunku lotu nie wspomnę). Przejąć piłkę jest bardzo prosto, wystarczy podążać za przeciwnikiem i „na pałę" klepać odpowiedni przycisk. Potem już tylko w tył zwrot, krótki sprint do okręgów przeciwnej drużyny i kolejne 10 punktów zasila nasze konto. Gra jest przeraźliwie prosta, a akcje schematyczne, choć dynamizmu i efekciarstwa nie można im nie odmówić. Ale na cóż dynamika i efekciarstwo, skoro po godzinie zabawy gracz jest w stanie bez problemu pokonać niemal każdą z drużyn? Odechciewa się grać, ot co!

Na szczęście zabawić się można również w trybie dla 2 graczy – emocje idą delikatnie w górę, a i poziom trudności dostaje zwykle kopa (choć to zależy od predyspozycji twoich i oponenta). Niestety, gra z żywym przeciwnikiem staje się jeszcze bardziej chaotyczna. Generalnie, z której strony by nie podchodzić do MISTRZOSTW ŚWIATA W QUIDDITCHU, grywalność zawsze pozostaje zaledwie średnia. To przykre, tym bardziej, że dla gier nie ma gorszych rzeczy niż braki w miodności, schematyczność i widmo nudy, straszące już po godzinie zabawy.

Sterowanie w praktyce opiera się na klawiszach kierunkowych i przyciskach myszki odpowiedzialnych za podanie oraz strzał. Resztę możesz sobie podarować, chyba że zamierzasz odpalić któreś ze specjalnych zagrań.

Od strony technicznej nowy HARRY nie wywołuje emocji, choć wszystko ja-





Oficjalne miotły do quidditcha dostępne są w dobrych sklepach z zabawkami

HP: Mistrzostwa Świata w Quidditchu — 3+

Zręcznościowa

Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, 540 MB HDD

cena 139.90

Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GC, GBA

☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

EA Games / EA Polska

http://harrypotter.ea.com/quidditch_game/language.html

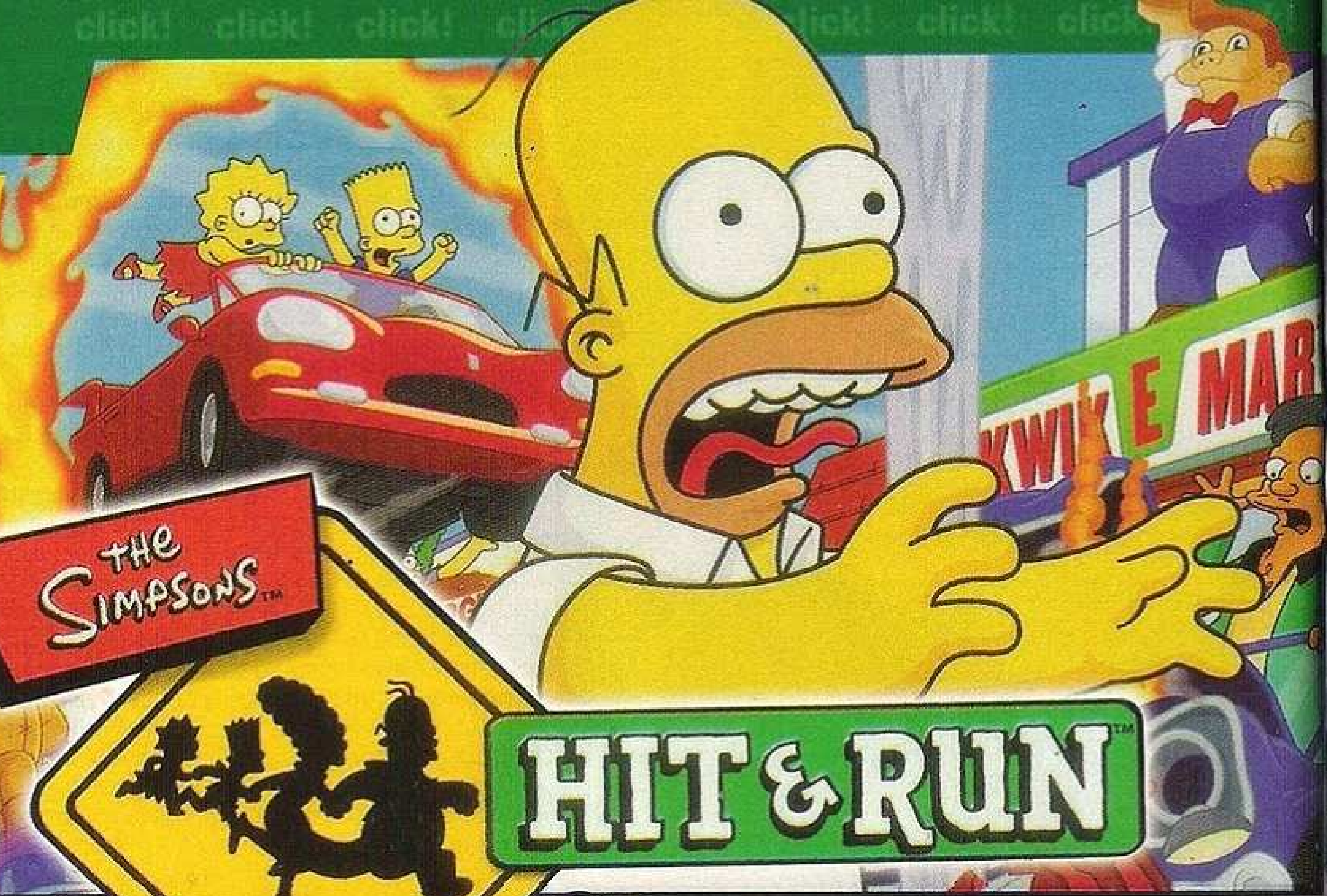
+	–
Nieskomplikowane zasady, dynamiczna akcja i... Harry Potter?	Momentami irytujący dubbing, niski poziom trudności, chaos

Grafika 4- | Dźwięk 4- | Frajda 3+

Niespecjalnie wciągająca, ale małoletni fani Pottera mogą twierdzić inaczej. Dla mnie – na jeden wieczór

„Lataj nisko i powoli", wtedy nic cię nie zaboli





The Simpsons: Hit and Run

4+

Zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 700 MHz 256 MB RAM, 1.1 GB HDD
- cena 139.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Radical / Cenega**
- www.thesimpsons.com

+ Gratka dla fanów Simpsonów i VICE CITY
- Troszkę błędów graficznych, liniowe misje

Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 5-

Kapitalna zabawa dla wszystkich fanów serialu! Bart, Homer i spółka na wesolutkiej przejażdżce po Springfield



Bart zbyt dosłownie „leci na pocztę"



Kolory wozów nawiązują do szalonych lat 80.

Rodzinka Simpsonów składa się z nieogolonego kretyna nazwiskiem Homer, jego żony Marge (i jej purpurowych włosów) oraz trójki zwariowanych dzieci. Znasz ich z przebojowego serialu animowanego „The SIMPSONS", z wielu płyt i kaset z muzyką (słynne „Do the BartMan" długo nie schodziło z list przebojów), a także z kilku słabych gier zręcznościowych na konsole PlayStation i PS 2. Na szczęście HIT AND RUN trzyma wysoki poziom. To zaskakująco dobre połączenie trójwymiarowej symulacji miasta w stylu VICE CITY z całkiem znośną platformówką.

Akcja gry toczy się w Springfield, niewielkim miasteczku znanym z ekranu telewizora. Zostało ono odtworzone z zadziwiającą dbałością o szczegóły. Miłośnicy serialu poczują się jak u siebie w domu, na każdym kroku widząc śmieszne postacie o wyłupiastych oczach oraz charakterystyczne, pastelowe budynki. Bez trudu rozpoznają więc rodzinną rezydencję Simpsonów, słynny Kwik-E-Market oraz studia Krustylu. Knajpkę Krusty'ego znajdą tuż obok Noiseland Arcade, skąd tylko parę kroków do Lochów Androida. Wszędzie zaś fruwają tajemnicze pszczoły z kamerami szpiegowskimi...

Co, pszczoły? Tego nie było w serialu! No właśnie... Afera z pszczołami i tajemniczymi czarnymi pizzabusami wstrząsnęła całym Springfield. Najbardziej wstrząśnięty był oczywiście Homer, którym nieźle wstrząsnęło, gdy ubił jedno z owych latających świństewek. Po śmierci elektronicznego owada łeb domu podrapał się po główce i postanowił zbadać pochodzenie zwierzaka. Nie spodobało mu się, że pasiasta pokraka inwigilowała jego ukochaną rodzinę i zaglądała ze swoją parszywą kamerą w każdy zakątek ich prywatności.

Gracz ma 49 misji, by odkryć spisek i zlikwidować zagrożenie. W trakcie zabawy pokieruje wszystkimi najpopularniejszymi postaciami serialu, m.in. Homerem, Marge, Bartem, Lisą i sprzedawcą imieniem Apu. Miasto zwiedzi nie tylko pieszo, ale i samochodami, które najbezczelniej w świecie zwinie. W czasie swej eskapady spierze niejednego oszołoma i wielu, naprawdę wielu gości rozjedzie na miazgę.

HIT AND RUN, będąc grą dla dorosłych i dla dzieci, nie jest oczywiście tak okrutny i krwawy jak ostatnia odsłona GRAND THEFT AUTO. Po pierwsze, nie ma w nim klasycznych kradzieży. Jak zapewne pamiętasz, Tommy Vercetti wywalał swe ofiary z kabiny samochodowej na ziemię, po czym spokojnie odjeżdżał w siną dal. Homer, Bart czy Lisa również porywają fajne wózki (m.in. kabriolety, ciężarówki, pickupy, nawet autobus szkolny). Ich kierowcę biorą jednak ze sobą na przejażdżkę. Po skorzystaniu z darmowej „taryfy" pozwalają mu spokojnie odjechać w swoją stronę. Z kolei pacjent, który dostanie się pod koła, bez najmniejszego kwęknięcia podnosi się z ziemi i rusza przed siebie, jakby nic złego się nie stało. W grze nie ma też miotaczy płomieni, bomb masakrujących przechodniów i obrzynów, z których dałoby się komukolwiek odstrzelić łeb. Możesz co prawda skopać kilka osób i przyrąbać w cudzy wóz, ale bądź pewien, że policja ci tego nie daruje. A gliniarze z Springfield to nie cioty z Vice City – na odcisk potrafią nadepnąć.

Misje są zróżnicowane i zaskakują ciekawymi pomysłami. Dużo zabawy dostarcza chociażby zbieranie woreczków z krwią niezbędną dla dziadka Simpsona, pogoń za wozem transmisyjnym, wyścig z nauczycielem Lisy (kto pierwszy do szkoły?) czy polowanie na samochód niejakiego Waylona Smithersa. Kiedy indziej trzeba skakać jak królik po platformach, zbierać monety, kopać wrogów i likwidować wspomniane pszczoły. Wymaga to umiejętności charakterystycznych dla gier takich jak RAYMAN czy konsolowy MARIO SUNSHINE.

Zaletą gry jest również zwariowany humor. Świat Simpsonów sam w sobie jest zabawny, do tego dochodzą też prześmieszne, lekko cyniczne gadki głównych bohaterów, jak najbardziej świadomych, że występują w grze komputerowej. Niestety, wszystkie te zabawne teksty – podobnie jak i całe HIT AND RUN – nagrała oryginalna, angielska obsada serialu. Osoby znające język Brytoli w stopniu mniejszym niż zaawansowany nie poznają finezyjnego poczucia humoru autorów...

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY przybywa do Springfield!



Gdzie podziały się wady? Niestety – są na miejscu. Szata graficzna programu nie jest porażająca i choć silnik pracuje w rozdzielczościach do 1600x1200, to gołym okiem widać, że jakość niektórych tekstur nie jest najlepsza. Ponadto postacie są niezbyt szczegółowe, a samochody kanciaste. Również kamera sprawia spore kłopoty, zwłaszcza gdy zwiedza się miasto na piechotę. Podprogram odpowiedzialny za detekcję kolizji też nie zawsze staje na wysokości zadania. Cóż, VICE CITY też nie było ideałem, a jednak odniosło sukces.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Po kilku chudych latach fani hokeja wreszcie mogą poszaleć – NHL 2004 jest tym, na co czekali!



Czyżby pojedynek w samo południe?

Przez ostatnich kilka lat seria NHL przechodziła różne zmiany, jednak zawsze jej podstawowymi problemami były: mały realizm rozgrywki oraz możliwość wypracowania zagrań, gwarantujących zdobycie gola. W edycji oznaczonej numerkiem 2004 poprawiono te elementy, także już po kilku minutach spędzonych z grą można śmiało stwierdzić, iż jest to najlepsza część NHL'a, z jaką mieliśmy okazję do tej pory się spotkać.

Przekonajmy się więc, jakież to zmiany zaszły tym razem. Przede wszystkim w NHL 2004 pojawiły się nowe rozgrywki, a dokładniej fińska SM-Liiga, szwedzka Elitserien oraz niemiecka DEL. Pozwolono również na tworzenie własnych drużyn, które nareszcie można wykorzystywać podczas sezonów. Najważniejszą jednak nowinką jest wprowadzenie nowego trybu – Dynasty Mode, który, najprościej mówiąc, jest rozbudowanym sezonem. Gracz wciela się tutaj w menadżera drużyny, której początkowo nie wiedzie się najlepiej. Trzeba więc sprawić, aby zawodnicy nabrali chęci do walki o najwyższe miejsce w tabeli. Nie jest to proste zadanie, gdyż do jego realizacji potrzebne są specjalne punkty, które przydzielane są za odnoszenie sukcesów – w tym nawet za udane transfery. Punkty te umożliwiają rozwijanie klubu, a co za tym idzie, budowanie lodowisk treningowych, wyposażenie siłowni i szatni czy poprawianie warunków podróżowania. Wszystkie zmiany są niesłychanie ważne, ponieważ mają wpływ na graczy i ich charakterystyki. Menadżera drużyny czeka jednak o wiele więcej zadań, gdyż musi także ustalać wysokość cen biletów, negocjować kontrakty z zawodnikami czy użerać się z agentami.

W NHL 2004 nie zapomniano oczywiście o możliwości ingerowania w strategię gry drużyny oraz udostępniono całą masę statystyk. Szkoda jednak, że autorzy nie przygotowali dobrego i przejrzystego menu, a zamiast tego stworzyli istny labirynt opcji, w których ciężko się początkowo połapać.

Rozgrywanie meczy to, ogólnie rzecz biorąc, zupełnie nowa jakość. Starzy wyjadacze nareszcie mogą odetchnąć z ulgą, ponieważ NHL 2004 stanowi naprawdę spore wyzwanie. Skończyły się czasy seryjnego umieszczania krążka w bramce i strzelania zza niebieskiej linii – czas zacząć naukę od nowa. Bramkarze są teraz o wiele bardziej skuteczni i trzeba się naprawdę napocić, by zdobyć punkt. Na szczęście ilość zagrań, mogących doprowadzić do strzelenia bramki, uległa zwiększeniu, przez co gra jest bardziej zróżnicowana i zaskakująca, szczególnie że zawodnicy sterowani przez komputer wyzbyli się w końcu schematycznych zagrywek. Znacznej poprawie uległ również system kar wymierzanych przez sędziów – a w szczególności ich słuszność. Zmodyfikowano też system walk. Od teraz to gracz decyduje o tym, kiedy i czy w ogóle chce zrzucić rękawice. Poza tym w pojedynkach mogą brać udział także bramkarze.

Znacznej poprawie uległy animacja i fizyka ciał zawodników, którzy, w przeciwieństwie do poprzednich części, nie latają już w powietrzu jak balony. Ich reakcje są o wiele bardziej realistyczne, a wszelkie przepychanki czy upadki wywołują wiele emocji. Atmosferę podgrzewają dopingujący swoich zawodników kibice. Nie brakuje również elementu mającego duży wpływ na klimat, a mianowicie świetnie przygotowanych komentarzy, towarzyszących meczom. Tym razem jednak nie uniknięto niestety kilku błędów. Zdarza się, że komentarze nie zgadzają się z tym, co dzieje się na boisku, co graczy wsłuchujących się w nie może lekko zdezorientować. To co prawda rzadko występujący bug, jednak łatka naprawiająca go byłaby mile widziana.

Podsumowując, od kilku lat gracze z całego świata byli karmieni kolejnymi edycjami NHL'a, które oferowały zręcznościową i prostą rozgrywkę. W roku 2004 na rynku pojawił się zupełnie nowy hokej z niesamowitą oprawą graficzną i dźwiękową, ale przede wszystkim niespotykanie realistyczną. Tę grę po prostu trzeba mieć!

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski


Panowie! Głową kumpla się nie gra!


O la Boga, chyba zgubiłem majty!

NHL 2004 — **5+**

Sportowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM
- cena 118.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Sports / EA Polska**
- www.easports.com/games/nhl2004

+ Grafika, animacja zawodników, szybkość rozgrywki

– Niefunkcjonalne menu, błędy w komentarzach

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 6-

Na taką grę fani hokeja czekali od lat. **NHL 2004 miażdży swoich poprzedników!**

CONTRACT J.A.C.K.


Grafika na poziomie tej z zeszłorocznego NOLF

Ważny głos w dyskusji „Czy ulepszając grę można ją zepsuć i zniszczyć?"


Przepraszam... Mogę prosić o ogień?

Strzelaninę NO ONE LIVES FOREVER prześladuje pech. Jej pierwsza część przeszła właściwie bez większego echa, a i druga – mimo bardzo dobrych recenzji – osiągnęła mizerne wyniki sprzedaży. Zaskoczeni producenci zwrócili się do analityków rynkowych, smutnych panów w garniturach i pod krawatem, którzy za koszmarne pieniądze udzielają banalnych i na ogół nietrafionych porad. Oczywiście przyjrzeli się oni NOLF2 z bliska, dokładnie osłuchali i opukali grę, a później stwierdzili, że nie posłużył jej parodystyczny klimat oraz seksowna Cate Archer w roli głównej. Ich zdaniem, oba te elementy nie pasowały do „rynkowego wizerunku przebojowych strzelanin FPP". Graczom trzeba dziś twardego mężczyzny i zabijania jak najbardziej serio!

Niestety, panowie z firmy Monolith posłuchali ich i postanowili grę „ulepszyć". Efekty lepiej przemilczeć... Może za wyjątkiem fabuły. Otóż akcja programu toczy się tuż przed wydarzeniami opisanymi w NOLF2, a więc w czasach, gdy zła organizacja H.A.R.M. stała twardo na obu nogach, a każdy szanujący się bandzior trząsł portkami na sam dźwięk tej nazwy. Nic dziwnego, że liczeniem zer na jej kontach bankowych zajmowali się najwybitniejsi matematycy. Jednak nie wszyscy w H.A.R.M. spali spokojnie. Sen z oczu bossa spędzała włoska mafia, coraz agresywniej wpychająca się na jego ukochane „poletko". Wódz nie wahał się długo. Błyskawicznie zatrudnił jednego z najlepszych i najwyżej opłacanych płatnych morderców (tytułowe J.A.C.K. to zresztą akronim od angielskiej frazy Just Another Contract Killer, oznaczającej Po Prostu Kolejnego Płatnego Mordercę). John Jack, twardziel do wynajęcia, dostał pięć tygodni na dotarcie do makaroniarzy i sprzątnięcie ich ojca chrzestnego, diabolicznego Ill Pazzo.





Pomysł, by przeciągnąć gracza na stronę organizacji H.A.R.M., z którą dotychczas walczył, to niewątpliwie dobre rozwiązanie. Wnosi ono do rozgrywki odrobinę moralnej dwuznaczności i pozwala zaprezentować dorobek dotychczasowych „złych". Niestety, okazuje się on bardzo marny. Już w pięć minut po zainstalowaniu programu gracz dochodzi do wniosku, że w grze zmieniono nie to, co należało zmienić. Przykładowo, przez okrągły rok, jaki upłynął od premiery NOLF2, programiści nie zajmowali się silnikiem. Dorzucili co prawda kilka prostych efektów graficznych i dolali więcej krwi, ale nie poprawili tekstur i nie zmienili animacji. Upadające ciała wyglądają tak samo jak przed rokiem, wybuchające beczki również. Nic dziwnego, że gra prezentuje się zaledwie dobrze.

Kolejny zawód przynosi dostępny zestaw broni. Wydawałoby się, że zawodowy morderca będzie się posługiwał snajperką z tłumikiem oraz niezawodną garotą. Nic z tego! John Jack przez większą część gry biega z ciężkim karabinem i tłucze z niego do wrogów wyskakujących z niemal każdego zaułka. Ci ostatni zresztą zgłupieli od czasów spotkania z Cate Archer. Owszem, wciąż potrafią schować się za skrzyniami czy wezwać posiłki, ale znacznie częściej po prostu gnają przed siebie na złamanie karku, niczym bezgłowi samobójcy z SERIOUS SAM. Tylko w jednym przypadku zatrzymują się – gdy gracz zmienia magazynek. Normalny najemnik wykorzystałby właśnie tę chwilę na atak, ale twardziele z CONTRACT J.A.C.K. wolą być wobec wroga fair... Żenada!


Pan w berecie ćwiczył kiedyś karate...

W grze zabrakło też ciekawych gadżetów oraz wiecznego niedoboru nabojów, który budował klimat w oryginale. Oczywiście wyrzucono też etapy, w których gracz jeno się skradał, a także zabawne, podszyte parodią dialogi. Zniknęły też ciekawie zaprojektowane poziomy, ustępując miejsca labiryntom ciasnych salek z setkami drzwi, za którymi kryją się tysiące wrogów. Poszczególne misje mają tu cele typu znajdź, uratuj, ocal... Nudzi nawet tak fajny bajer jak możliwość przejechania się skuterem śnieżnym, a dostępny multiplayer, umożliwiający zabawę w trybach deathmatch, team deathmatch, doomsday i demolition, niczym szczególnym się nie wyróżnia.

Autorzy CONTRACT J.A.C.K. zbyt dosłownie wzięli sobie do serca porady analityków. Zamiast kolejnej niebanalnej strzelaniny z uroczą dziewoją w roli głównej zaoferowali graczom standard: twardego gościa z dużym obrzynem i sflaczałym mózgiem, walącego do wszystkiego, co się rusza. Niestety, powrót do czasów WOLFENSTEIN 3D jest już niemożliwy...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Contract J.A.C.K. — 3+

Akcja

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium 733 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Monolith / Cenega**
* nolf2.sierra.com

cena 99.90

+ Przyzwoita grafika oraz dźwięk, dużo strzelania
– Wysoki poziom trudności, denerwująca rozgrywka

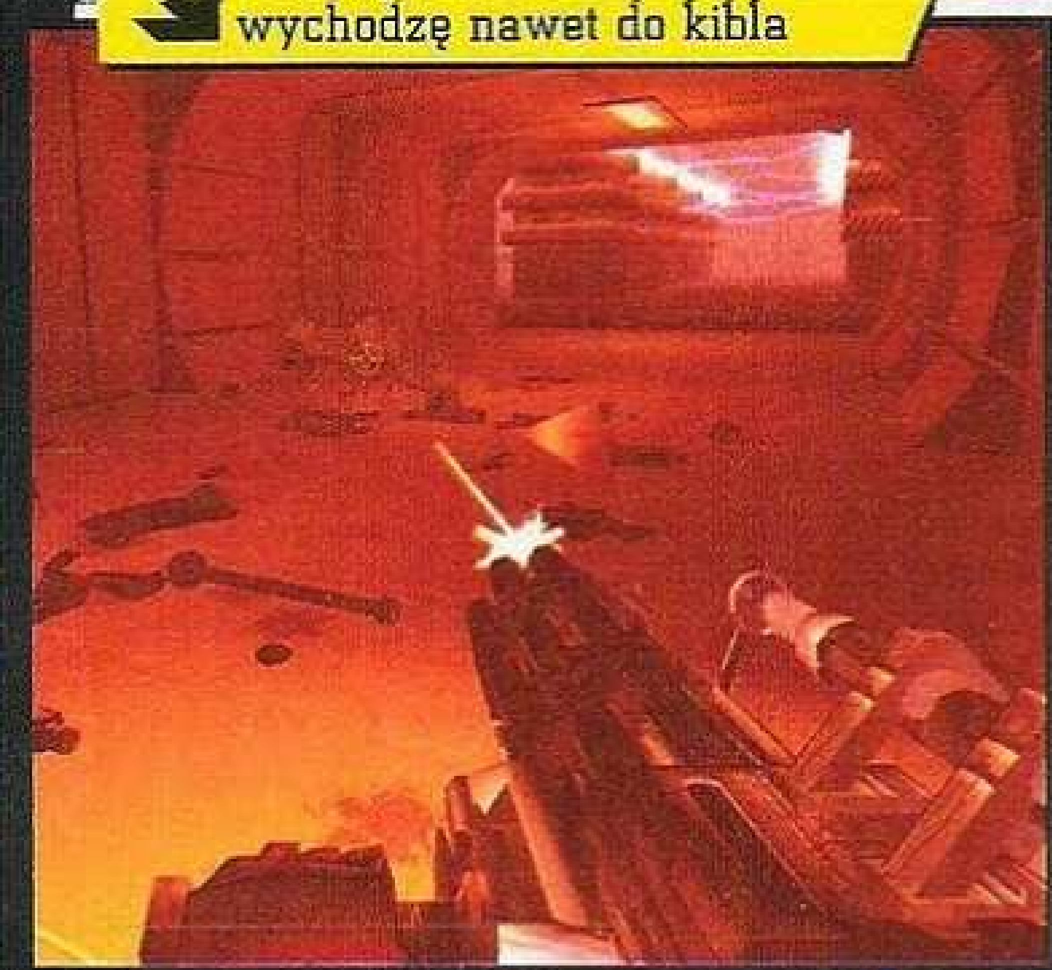
Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 3

Tylko fla fanów serii. Garść chybionych pomysłów rzucona w świat NO ONE LIVES FOREVER





Bez wyrzutni minirakiet nie wychodzę nawet do kibla



Brak zapasów surowców oraz przeludnienie Ziemi spowodowały, że zdecydowano się skolonizować Czerwoną Planetę...

Plany podboju Czerwonej Planety przewidywały, że większość prac związanych z przystosowywaniem otoczenia do warunków zbliżonych do ziemskich będzie prowadzona przez roboty. Zbudowano rozmaite fabryki i stworzono wiele urządzeń, mających za zadanie ułatwić ludziom życie na planecie. Z czasem okazało się jednak, iż Mars wcale nie jest magicznym miejscem, gwarantującym dalszy bezpieczny rozwój ludzkości. Koloniści, jeden po drugim, zaczęli porzucać osiedlą i przenosić się w okolice, gdzie powstawały nowe kosmiczne miasta.

Dowodem naszej krótkiej obecności na czwartej planecie Układu Słonecznego stały się przede wszystkim zdezaktywowane instalacje cywilno-wojskowe, obsługiwane przez tysiące robotów. Pewnego dnia jeden z orbitalnych satelitów nadzorczych dokonał transmisji dziwnego odczytu z powierzchni Marsa. W trakcie jej trwania sygnał został nagle przerwany, a powtórne próby kontaktu z systemem satelitarnym zakończyły się fiaskiem. Władze zaniepokojone obrotem sytuacji zdecydowały się przeprowadzić natychmiastowe dochodzenie. Do misji zwiadowczej wyznaczono specjalny zespół, składający się z grupy Wojskowych Autonomicznych Telerobotów Jednorazowego Użytku (Military Expendable Autonomous Telerobotics, w skrócie M.E.A.T.), do złudzenia przypominających zakutych w zbroje Marines z Warhammera 40K. Ty sam zostałeś mianowany dowódcą operatorów kontrolujących stan i poprawne funkcjonowanie tych urządzeń. Potrzebujesz więcej szczegółów?

MARS: BUNT ROBOTÓW to gra autorstwa zabużańskiej firmy Buka Entertainment (SPELLS OF GOLD, BATTLE MAGES, FAIR STRIKE), wspieranej przez zespół developerski z HBM. Jej dystrybucją w Polsce zajęła się Cenega, której zawdzięczasz fachowo zlokalizowaną polską wersję językową.

Trzeba przyznać, że z wykorzystanego w grze, trochę już przestarzałego silnika LithTecha (ALIENS VS. PREDATOR 2, NO ONE LIVES FOREVER) wyciśnięto niemal 100% możliwości. MARS: BR działa płynnie nawet w wysokich rozdzielczościach i przy dużej ilości przeciwników na mapie. Oczywiście w podanym przypadku potrzebny jest sprzęt o wiele mocniejszy od wymienionego w wymaganiach minimalnych.

Ponieważ twórcy, poza kilkoma bezsensownie wybijającymi z rytmu fragmentami scenariusza, zdecydowali się postawić na zawrotne tempo akcji, nie spodziewaj się niesamowitej grafiki (a cóż to, nie można połączyć jednego i drugiego?! - red.). Skupiono się raczej na elementach podkręcających atmosferę zabawy. Jest więc niezła gra świateł podczas wymiany ognia między uzbrojoną po zęby brygadą M.E.A.T., a bandą różnorodnych wrogich robotów. Poparto ją szaleńczymi techno-rockowymi brzmieniami, jak na mój gust momentami zbyt mocno wybijającymi się na pierwszy plan, ale na tyle zróżnicowanymi, żeby nie znudziły ci się zbyt szybko.



Teleroboty do złudzenia przypominają Marines z Warhammera 40K

Przejrzystość interfejsu również nie pozostawia wiele do życzenia, może oprócz braku cyfr przypisanych do poszczególnych broni i gadżetów. To wydające się drobnym niedociągnięciem przeoczenie często bywa zabójcze dla kontrolowanych przez ciebie Telerobotów. Zwłaszcza w początkowym stadium rozgrywki, zanim zdążysz przywyknąć do sporej liczby dostępnych narzędzi służących do demontażu zbuntowanych maszyn.

SI jest piętą achillesową MARSA: BR. Można rwać włosy z głowy, gdy widzisz, jak wspierające cię M.E.A.T. giną jeden po drugim, gubione przez słabo napisany skrypt zachowań. Równie dziwnie zachowują się wrogowie, bez żadnej reakcji przyjmujący serię z dalszej odległości. Ciekawym natomiast pomysłem zastosowanym przez zespół HBM było wprowadzenie do uzbrojenia M.E.A.T. stelaża modułowego. Gadżet ten to nic innego jak „wielofunkcyjne urządzenie militarne przeznaczone do montażu w robotach bojowych". Mówiąc prościej, jest to metalowy szkielet, do którego możesz podczepiać zestawy wymiennych zespołów luf. W wyposażeniu podstawowym dostajesz miniguna z nieskończoną ilością kapsuł energetycznych (amunicja). Dużo przyjemniej rozpoczyna się misję, gdy od startu dysponujesz drobiazgiem o przyzwoitej sile przebicia. Ale oko bieleje dopiero wtedy, kiedy lufy minikarabinu rozkręcają się do optymalnej prędkości strzału przed otworzeniem ognia. Ułamki sekund później jest już masakra. Jeśli dodać do tego sześć dalszych zestawów lufowych, trzy urządzenia podlufowe i pięć modyfikatorów amunicji, to nawet najbardziej agresywni fani taktycznych FPS'ów powinni czuć się w pełni usatysfakcjonowani. Tym bardziej, że gra posiada rozbudowany tryb wieloosobowy (mix deathmatchy, capture the flag, itp.) przeznaczony do gry przez LAN.

Może MARS: BR nie jest szczytowym osiągnięciem w dziedzinie naporowych FPS'ów, ale jeśli masz ochotę odpocząć od tradycyjnych gier z tego gatunku, to pozycja warta polecenia.

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

Mars — **4-**

Zręcznościowa / FPS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Buka Entertainment / Cenega**
- brak strony www

+	–
Duży wybór broni, przyzwoita grafika, płynne animacje	Zupełnie zbędne przerywniki „intelektualne", głupia SI

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4	4-

Ładnie rysowana strzelanina ze szczątkowymi elementami taktyki zespołowej. Dla miłośników gatunku

LOCK ON
AIR COMBAT SIMULATION



Symulatory lotu to najtrudniejszy gatunek gier – bez dwóch zdań!

W LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATION zasiadamy za sterami takich maszyn jak A-10A Warthog, F-15C Eagle, Su-27 Flanker B, Mig-29 Fulcrum B, Mig-29 Fulcrum C, Su-25 Frogfoot, Su-33 Flanker D oraz Mig-29 Fulcrum. Realizm wykonania każdego z samolotów i sterowania jest naprawdę bardzo duży. Nawet doświadczeni gracze spędzą wiele godzin, podziwiając realistycznie odwzorowane kokpity oraz ucząc się, do czego służą znajdujące się na nich wskaźniki. A przy tym trzeba jeszcze utrzymać maszynę w powietrzu...

Akcja gry toczy się w rejonie Morza Czarnego. Składają się na nią cztery rozbudowane kampanie. Poza tym na gracza czeka ponad 20 oddzielnych zadań oraz możliwość konstruowania własnych szybkich misji przy użyciu Fast Battle Planner.

Na uwagę zasługują profesjonalnie przygotowane misje treningowe, które uczą od podstaw takich rzeczy jak startowanie, manewrowanie w powietrzu czy namierzanie celu. Dla miłośników symulatorów został przygotowany specjalny edytor misji i kampanii, który w praktyce sprawuje się bardzo dobrze. Nie zapomniano również o trybie multiplayer, umożliwiającym zabawę w sieci lokalnej oraz w Internecie. Warto również zajrzeć do encyklopedii.

Oprawa graficzna produktu jest wyśmienita. Rzadko kiedy można podziwiać tak rewelacyjnie wykonane modele samolotów i innych obiektów, a do tego przepiękne chmury, błękitne morze czy oszałamiające eksplozje. Niestety, wszystko to wymaga bardzo mocnego sprzętu, w przeciwnym razie redukcja detali jest nieunikniona. Bez względu jednak na wybraną konfigurację gra potrafi „przycinać" podczas lotu.

Grafika idzie w parze ze wspaniałym udźwiękowieniem. Wsłuchując się w komunikaty radiowe i odgłosy przelatujących bardzo blisko samolotów można poczuć się jak w powietrzu – szczególnie duże wrażenie robi moment przekraczania bariery dźwięku.

LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATION to bardzo dobry produkt, jednak skierowany raczej do osób, które wcześniej miały już do czynienia z symulatorami. Dla nowicjuszy może się okazać zbyt twardym orzechem do zgryzienia.

Uwaga! Cel na godzinie 25. Hmm, a może nie...



Lock On — **5**

Symulator

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM
* cena 139.90
* **Gra na platformy:** PC
* ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Eagle Dynamics / Cenega**
* www.poppc.com

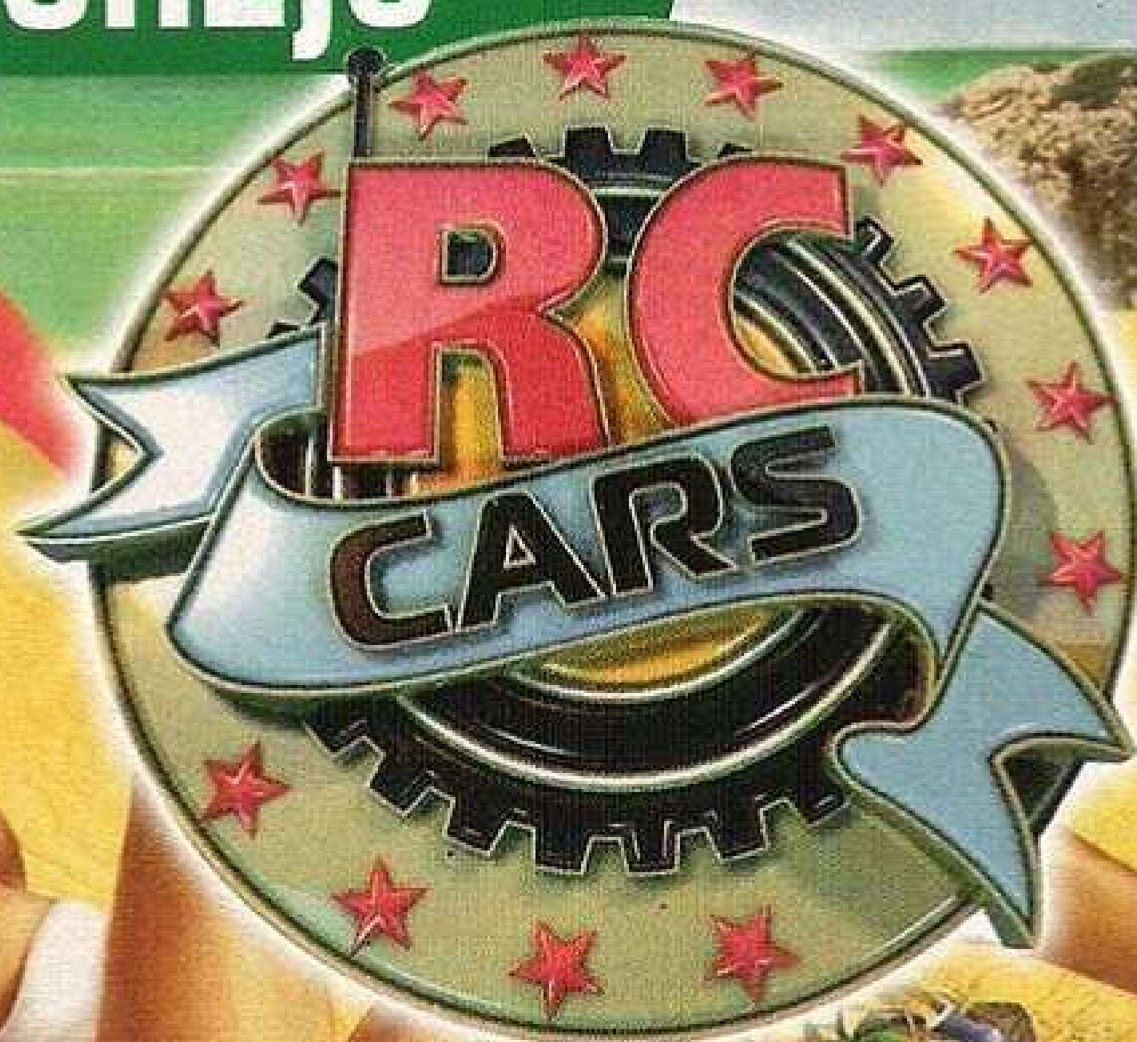
+ Ładna grafika, duży realizm, edytor misji, Fast Battle Planner

– Wymagania sprzętowe, bugi, pomoc dla początkujących

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

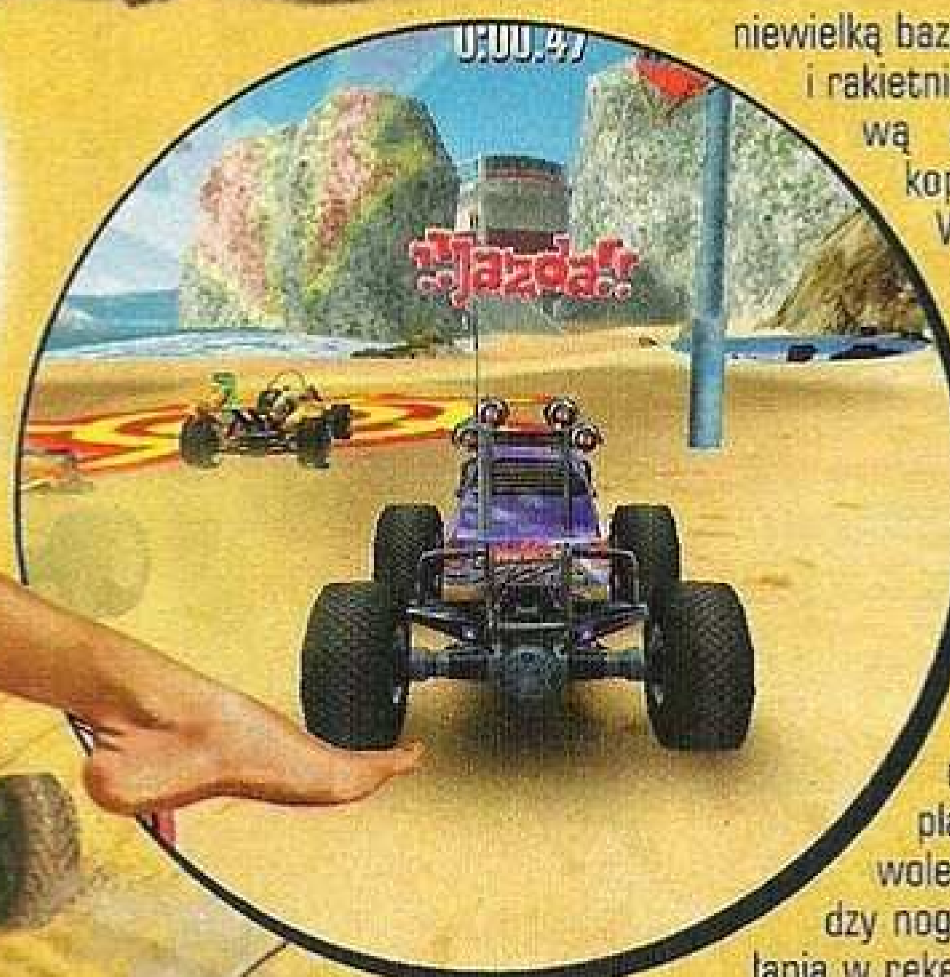
Rodzynek wśród symulatorów. Produkt wręcz obowiązkowy dla wielbicieli gatunku

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski



Samochody sterowane za pomocą radia to symbol rozpasania kapitalistycznej młodzieży







Niebieskoskóra pokraka chce popływać

Tak, tak, rozpasania! Marzenie wszystkich dzieciaków uchodziło w epoce komunistycznej za dowód degrengolady zachodnich szczeniaków, a zarazem najlepszy przykład kapitalistycznych matactw i imperialistycznego wyzysku... Taką opinię usłyszał pewien młody wówczas człowiek, który z uporem maniaka wparowywał do sklepu z zabawkami, licząc, że znajdzie w nim coś więcej niż drewniane klocki, z których można było sobie zrobić konia. Dziś chłopiec ma 25 lat i każdy letni dzień spędza na słonecznej plaży. Pływa na desce, gra w siatkę z koleżankami, czasem zaś, kiedy woda straszy chłodem, siada na niewielkim murku i wraz z kumplami bawi się samochodzikami. Urządza sobie prawdziwe wyścigi dookoła plaży...

Gra RC CARS (znana w niektórych krajach pod roboczą nazwą SMASH CARS) przypomina zręczościówkę RE-VOLT, dołączoną niedawno do naszego miesięcznika. W obu programach gracz bierze udział w zawodach niewielkich samochodzików sterowanych przez radio. Gdyby chcieć krótko podsumować RC Cars można powiedzieć: świetna grafika, mocno zręcznościowy model jazdy i ciekawe, zróżnicowane trasy. O ile jednak w produkcie firmy Acclaim zwiedzałeś wnętrza sklepów, futurystyczne muzea i niezwykłe ogrody, to w RC CARS ścigasz się po znacznie bardziej zwyczajnych torach. Jeden z nich przebiega przez plażę, drugi przez niewielką bazę wojskową z kilkoma czołgami i rakietnicą, trzeci zaś zahacza o ruchliwą szosę. Jest też kemping, kopalnia i nieduże rancho. W przypadku każdej z lokacji sprytne rosyjskie „programisty" postarały się, by atrakcji nie brakowało. Po planszach chodzą ludzie (naturalnej wielkości, a więc tak około 10 razy większi od samochodziku gracza), biegają psy, jeżdżą samochody. Szczekacze, tak jak w życiu, atakują każdy poruszający się obiekt. Niektórzy plażowicze również nie są zadowoleni, że jakiś wóz śmiga im między nogami. Czasem kopią go, czasem łapią w rękę i ciskają przed siebie. Na trasach nie brakuje też dziur, uskoków, wąskich kładek, pełzających krabów, piłeczek, na które można wpaść, a także trudnych do znalezienia skrótów. Za całe to „żywe" otoczenie należy się autorom RC CARS piątka z plusem!

Na samym początku zabawy gracz ma do wyboru zaledwie jeden samochodzik i cztery podstawowe trasy. Dopiero później, wraz z kolejnymi sukcesami, uzyskuje dostęp do bardziej zaawansowanych wozów. Wszystkie cechuje zręcznościowy, ale bardzo fajny model jazdy. Pojazdy są szalenie zwrotne, mają miękkie zawieszenie, no i gnają całkiem przyzwoicie, zwłaszcza gdy gracz skorzysta z dopalacza. Sęk w tym, że na trasie dość łatwo się zgubić. Checkpointy rozmieszczone są mniej gęsto niż np. w POLDEK DRIVER i bez ciągłego wgapiania się w niezbyt dobrze zaprojektowany „kierunkowskaz" nie ma co liczyć na sukces na nieznanej trasie. Jednak dziki pęd to nie jedyna atrakcja. Program wygląda naprawdę ślicznie, morska woda przepięknie faluje i pieni się, ludziska szlajają się bez celu, a tekstury są ostre i wyraźne. Razi nieco muzyka. Jest co prawda niezła, ale monotonnie leci w kółko...

Dostępne w RC CARS tryby rozgrywki to również nic specjalnego. W grze znajduje się opcja szybkiego wyścigu oraz wyścigu z duchami (czyli zapisanym uprzednio najlepszym przejazdem gracza). Są też mistrzostwa, w czasie których odblokować można wszystkie 10 torów oraz zakupić nowe samochody wraz z dodatkowym osprzętem – lepszymi kołami, silnikiem, a także dopalaczem. Nie zabrakło wreszcie trybu multiplayer, umożliwiającego zabawę z kolegą na podzielonym ekranie oraz w sieci lokalnej lub przez Internet.

W czasach komuny samochodziki sterowane radiem były obiektem pożądania wszystkich chłopaków z podwórka. Na RC CARS ludziska nie będą aż tak napalone, chociaż gra swoich fanów znajdzie. Chociażby wśród graczy, którzy przed trzema miesiącami zachorowali na RE-VOLT...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



No to lecimy na czołowe zderzenie z kempingowcem...

RC Cars

4+

Wyścigi

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD
- cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **1C Company / Cenega**
- http://int.games.1c.ru/rc_cars

\+ Ładna grafika, fajne trasy z masą atrakcji, umiarkowana cena

– Muzyka nudna do bólu, spore odległości między checkpointami

Grafika	Dźwięk	Frajda
5-	4	4+

Wyścigi małych samochodzików. Jeżeli podobał ci się RE-VOLT, rosyjski RC CARS powali cię na glebę

Cycling Manager 3



W Polsce popularnością cieszą się te dyscypliny sportowe, w których sukcesy odnoszą nasi rodacy. Jeszcze pięć lat temu fanów skoków narciarskich czy siatkówki można było policzyć na palcach lewej ręki drwala, a teraz więcej ich niż mrówków. Przed dziesięciu laty wszyscy pasjonowali się sukcesami takich zawodników jak Jaskuła czy Halupczok. Dziś nikt o nich nie pamięta... Kim byli? Cudownymi dziećmi pedałów i kierownicy.

Gra CYCLING MANAGER 3 pozwoli ci wcielić się w menadżera drużyny kolarskiej. Z dnia na dzień stajesz się odpowiedzialny za cały team, dbasz o finanse, transfery i treningi. Wyszukujesz też nowych zawodników i negocjujesz z producentami sprzętu. Przed rozpoczęciem wyścigu przygotowujesz rowery, na szosie decydujesz o taktyce. Jednym zawodnikom pozwalasz odetchnąć i pociągnąć elektrolitów z bidonu, innym każesz przez cały czas atakować. Zabawie towarzyszy oczywiście bardzo ładna, trójwymiarowa grafika oraz ciekawa oprawa dźwiękowa. Z Sieci można zaś ściągnąć zestawy dodatkowych tekstur, zmieniając wygląd asfaltu, koszulek czy tel. Cóż... CYCLING MANAGER 3 to najlepszy menadżer kolarski na PC. Mogą po niego spokojnie sięgnąć także i ci ludzie, którzy nie wiedzą, czym różni się koło od siodełka.



Cycling Manager 3
Menadżer kolarski
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 49.90
* Cyanide / PLAY
* Gra na platformy: PC
* www.cycling-manager.pl

4+

Taxi Challenge: Londyn

Berlin zdobyty, czas wyprawić się na Londyn. Tak, tak, wiem, nie ma takiego miasta, jest za to Lądek Zdrój... Mimo to wsiadasz do swej czarnej taksóweczki i wyruszasz na miasto, by powalczyć o kasę. Forsencję zarabiasz zaś, wożąc ludzi.

Podjeżdżasz pod delikwenta, ten wskakuje do wozu. Na ekranie pojawia się gigantyczna strzałka. Dzięki niej wiesz, dokąd masz gnać. I gnasz. Najlepiej na skróty, przez trawniki i dachy... Twoim wrogiem jest bowiem czas. Klient chce dostać się na miejsce szybko, a nawet bardzo szybko. Podnieca go ostra jazda, zakręty brane z piskiem opon i wyprzedzanie na trzeciego. Wkurza się jednak, gdy po drodze taranujesz latarnie i zderzasz się z babinami w rozlatujących się Maluchach.



Po dotarciu na miejsce dostajesz wypłatę w euro (w euro! Od kiedy Lądek jest w strefie euro?!), wywalasz gościa z wozu, bierzesz następnego chętnego i wiuuuuuu, pędzisz jak struś pędziwiatr do przodu. Co kilka etapów zmienia się okolica, po której prujesz. Za każdym razem jest to jednak Lądek wraz z charakterystycznymi budynkami, takimi jak Big Ben, Tower i Opactwo Westminsterskie. Model jazdy? Czysto zręcznościowy. Grafika? Ujdzie...

Taxi Challenge: Londyn
Symulator „złotówy"
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 29.95
* Team 6 / Topware
* Gra na platformy: PC
* www.team6-games.com

3+

Scooby-Doo: Muzealna draka...



Bardzo smutna niespodzianka. PIRAMIDALNA ZAGADKA i wcześniejsze psy z grem-tchórzem w goli równej... Ech! Nic z tego! Język mi się plącze! Ale jak tu się nie emocjonować, jak nie płakać i nie lamentować jak poparzony, jeśli w miejsce oczekiwanej przygodówki otrzymuje się pięć prostych zagadek logicznych? I to tak banalnych, że nawet dziecko metr dziesięć ukończy je w za jednym ziewnięciem?! To niesprawiedliwe!

We wcześniejszych grach Scooby i paczka rozwiązywali zagadki. Ot, docierali do miasta i zbierając przedmioty, a także rozmawiając z napotkanymi postaciami, wpadali na trop przestępcy. W MUZEALNEJ DRÁCE Z POWODU ROBAKA tylko na pozór jest podobnie. Velma, Fred, Daphne, Kudłaty i ich pies odwiedzają muzeum, po którym panoszy się duży zielony robak. Bohaterów gry wita czarnoskóry ochroniarz, który podsuwa im pod nos personalia pięciu podejrzanych. Nowa zagadka? Niestety nie. Detektywi ograniczają się bowiem do zebrania pięciu dowodów. Każdego z nich broni prosta zagadka: odmiana master-minda z lodami zamiast guzików, zaganianie mrówek do odpowiednich dziupli, prosta zabawa w dopasowywanie płytek ze wzorkami bądź kamiennych kulek, wreszcie banalny klon SOKOBANA. Ładna grafika i bardzo dobry dubbing nie ratują chybionego pomysłu. To potężny krok w tył od czasów MIASTA DUCHÓW.



Scooby-Doo: Muzealna...
Łamigłówka dla noworodków
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 69.90
* Learning / CD Projekt
* Gra na platformy: PC
* www.scooby-doo.com

3+

Binman

Współczesna odmiana starego hitu z ZX Spectrum, zwącego się PAPERBOY. Przed laty jej główny bohater roznosił gazety po niewielkim osiedlu domków jednorodzinnych. Uważał przy tym, by uniknąć czołowego zderzenia z samochodami zasuwającymi po ruchliwej uliczce. Starał się też nie wpaść na przechodniów i nie rozjechać psa wałęsającego się po okolicy. A były to czasy, w których za wałęsanie się groziło internowanie...

Minęło blisko 20 lat. Chłopak dorósł, zmężniał, awansował. Porzucił zawód gazeciarza, by poświęcić się swej życiowej pasji – śmieciarstwu. Teraz łazi od domu do domu i wypróżnia (mocne słowo) pozostawione przez gospodarzy kubły na śmieci w trzewiach swej zielonej śmieciareczki. Uważa przy tym, by nie wpaść pod samochody krążące po ulicy. Unika też przechodniów – młodych skejtów, tęgawych damulek, wreszcie bubków w garniakach.



Od strony graficznej BINMAN nie wygląda najlepiej. Autorzy starali się tchnąć w grę komiksowy klimat (domki śmiesznie podskakują, samochody bujają się na boki), lecz nie zdołali zamaskować niedostatków silnika. Płaskie drzewa, rozmazane tekstury, do tego częste ataki ziewania – oto żywot, jaki czeka śmieciarza w XXI wieku.

Binman
Wyczyść, sprzątnij, pozamiataj
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
* Idigicon / MarkSoft
* Gra na platformy: PC
* blitz.idigicon.com

2+

Brydż

Co się dzieje? No o co chodzi? Przecież miało być tak pięknie! Porady miały być, trzy stopnie trudności, do tego przejrzysta grafika i inteligentny system gry! Nie ma zaś zupełnie nic...

BRYDŻ uruchamia się bezpośrednio z płyty CD, na której zajmuje zaledwie 5 MB. Nic więc dziwnego, że program nie wygląda najlepiej. Zaledwie jeden stół oraz brak możliwości zmiany koszulek kart to znacznie mniej niż oferują darmowe programy brydżowe. W dodatku „kontrę" przetłumaczono jako „podwójnie", „robra" jako „robera", a „dokładanie do koloru" jako „popieranie". Lektora na czas nagrań wpakowano do głębokiej studni. Jest więc źle, a przecież to dopiero początek.

W czasie licytacji komputer popełnia kardynalne błędy. Nie wspiera partnera, jak wymaga tego dobry obyczaj. Wielokrotnie zostawia go na poziomie „jeden w kolor" bądź w ogóle rezygnuje z ryzyka. W czasie rozgrywki fatalnie wistuje, dokłada karty bez ładu i składu oraz bezsensownie impasuje. I to nawet na najwyższym poziomie trudności! W dodatku porady, jakie podsuwa w czasie licytacji, dają się o kant tyłka obić. Na szczęście nie musimy się BRYDZA wstydzić – powstał w całości za granicą. Jakaż to niebezpieczna myśl techniczna mają ci Amerykanie!



Brydż
Karciochy
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
* Tellis / PLAY
* Gra na platformy: PC
* www.paragonbridge.com

2

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Warto wiedzieć...

LindowsOS 4.5

W sprzedaży pojawiła się najnowsza wersja systemu LindowsOS. Wyposażono ją w kilka ciekawych funkcji, między innymi SIP (Session Initiation Protocol), pozwalający na wykorzystanie łącza szerokopasmowego do połączeń telefonicznych i wideo. Wersja 4.5 będzie też potrafiła „tłumaczyć" strony WWW – dostępne będą języki angielski, francuski, włoski, niemiecki... Cena systemu – 60 dolarów.

Łatka-pułapka

W Sieci pojawiła się łatka do Internet Explorera, która rzekomo miała naprawiać błąd, pozwalający na zmianę adresu wyświetlanego w oknie przeglądarki, a tym samym „utajnione" przekierowywanie na dowolną inną witrynę. Autorem poprawki nie był Microsoft, zaś jak się okazuje, sama łatka jest pułapką, mogącą spowodować wielkie szkody!

QuickTime 6.5

Apple udostępnił nową wersję odtwarzacza multimedialnego QuickTime. Aplikacja dostępna jest w wersjach zarówno na PC, jak i Macintosha. Rozmiar pliku instalacyjnego – aż 12 MB!

Diet KaZaA 2.6

Denerwują cię okienka z reklamami i szpiedzy w systemie? Możesz teraz skorzystać z odchudzonej wersji klienta P2P – Diet KaZaA.

Unia popiera...

Na oficjalnym serwerze Unii Europejskiej pojawiła się strona, na której władze Wspólnoty wyrażają swoje oficjalne poparcie dla darmowego oprogramowania typu Open Source. Zdaniem przedstawicieli UE, darmowe programy korzystnie wpływają na rozwój branży komputerowej i zachęcają producentów do ulepszania swoich wyrobów.
A Bill Gates twierdzi, że jest odwrotnie. Ciekawe...

Chcemy do Japonii

Usługi dostępu do Sieci w Polsce kosztują sporo – to wiemy. Jednak okazuje się, że nawet w tak drogich krajach jak Szwecja czy Japonia jest dużo, dużo taniej. W Skandynawii łącze 100 Mb/s kosztuje miesięcznie już około 450 zł, a w Kraju Kwitnącej Wiśni zaledwie 200 złotych!!! U nas za tyle samo (bo do ceny samej usługi trzeba doliczyć koszt abonamentu za telefon, o czym niewiele osób pamięta) mamy „szybką" (aż 512 Kbps) Neostradę...



16 tys. utworów w jednym grajku!

Jukebox Zen Xtra

Przenośne odtwarzacze MP3 są coraz popularniejsze, a ich możliwości nieustannie rosną. Najnowszy Jukebox Zen Xtra (Creative) może pomieścić do 16 tys. utworów (około 2000 godzin muzyki), co powinno wprawić w zachwyt większość użytkowników. Pliki MP3 lub WMA gromadzone są na dysku twardym 60 GB. Zen wyposażono także w niezwykle duży wyświetlacz ułatwiający obsługę playera. „Grajek" jest lekki i niewielki, a wymienialna i dająca się ładować bateria litowo-jonowa wystarcza nawet na 14 godzin ciągłego odtwarzania. Przegrywanie plików z komputera jest łatwe i szybkie dzięki złączu USB 2.0 (szybkość transferu sięga jednego utworu na sekundę). Do odtwarzacza dołączono oprogramowanie na PC Creative MediaSource, służące do zgrywania plików i archiwizowania ich. Utwory są indeksowane za pomocą znaczników ID3 i dzielone wg. gatunku, albumu i artysty.

INFO

- przenośny odtwarzacz MP3/WMA o pojemności 60 GB,
- cena: 2315 zł z VAT
- www.pl.europe.creative.com

Tsunami zagrało...

Sagittarius SP-5100

Stosunkowo mało znany w Polsce producent sprzętu komputerowego – firma Tsunami – zaprezentował ostatnio nowy zestaw głośników. Należący do serii Sagittarius, SP-5100 umożliwia odsłuch dźwięku w formacie 5.1. Niestety, do głośników należy dostarczyć rozkodowany sygnał, brak w nich bowiem wbudowanego dekodera oraz cyfrowego złącza S/PDIF. W skład zestawu wchodzi pięć dwudrożnych głośników satelitarnych o mocy 9W każdy, głośnik niskotonowy o mocy 12W oraz moduł sterujący. W pudełku znajdziemy również potrzebne kable połączeniowe oraz podstawki dla satelitek.

Ciekawą opcją jest możliwość podłączenia do zestawu dwóch niezależnych źródeł dźwięku: stereo np. z odtwarzacza CD oraz 5.1 z komputera. Wyboru aktualnie wykorzystywanego źródła sygnału dokonuje się za pomocą przycisku na module sterującym, bez konieczności przepinania kabli. Sagittarius to ciekawa propozycja dla osób dopiero rozpoczynających swoją przygodę z cyfrowym dźwiękiem. Cena zestawu jest niewysoka, a jakość generowanego dźwięku przyzwoita.

INFO

- zestaw głośnikowy 5.1
- cena: około 400 zł z vat
- Producent: http://www.tsunami.com.tw





Propozycja dla graczy

Radeon 9600

Miłośnicy gier – oto karta dla was... Tak można by zapowiedzieć nowy akcelerator graficzny Creative'a, Radeon 9600. Kartę wyposażono w 256 MB pamięci DDR (kości 128 bitowe, 378 MHz) oraz układ graficzny RV360, skonstruowany przez ATI.

Urządzenie standardowo wykorzystuje szynę AGP x8, zgodne jest także z DirectX 9.0. Podobnie jak w modelu 9800 XT, znalazły się tutaj dopalacze w postaci technologii SMARTSHADER 2.0 (między innymi obsługa OpenGL), HYPER-Z III+, TRUFORM2, VIDEOSTREAM (wspomagający odtwarzanie DVD, dekompresję MPEG 2 i obsługujący wyjście TV – do 1024 x 768) oraz SMOOTHVISION. Nie zabrakło także wyjść DVI, monitorowego oraz wideo.

Na karcie zastosowano pasywny system chłodzenia – brak wiatraczka na pewno pozwoli obniżyć szum, jaki generuje twój domowy komputer.

INFO

- karta graficzna z układem Radeon 9600 (378 MHz), 256 MB pamięci DDR, AGX x8, zgodna z DirectX 9, 4 potoki renderujące, DVI, wyjście monitorowe
- cena: 695 zł z VAT
- www.pl.europe.creative.com

tekst: Dżej Dżi, Przemysław Ryk; zdjęcia: Saitek, Creative, ATI

Jak podzielić stałe łącze?



Jak miło byłoby płacić za Sieć połowę ceny... Wystarczy namówić kilku kumpli!

Drugim pod względem popularności sposobem łączenia się z Siecią w Polsce jest stałe łącze montowane przez operatorów sieci kablowych. Udostępnienie takiego łącza wymaga nieco innej procedury niż ta opisywana w poprzednim numerze. Większość operatorów zabezpiecza swoje sieci przed prostym udostępnianiem połączenia – jeśli chcesz podłączyć dodatkowy komputer, musisz po prostu za to zapłacić extra. Jeśli jednak masz takie łącze, możesz próbować udostępnić je tak jak zwykłe połączenie modemowe, ale istnieje duże prawdopodobieństwo, że to nie poskutkuje. Nie ma jednak rzeczy niemożliwych. Łącze z kablówki również da się rozdzielić i można to zrobić na kilka sposobów.

Tanio, ale...

Najtańsza, ale najbardziej uciążliwa metoda, to metoda programowa. Komputer udostępniający sygnał musi mieć co najmniej dwie karty sieciowe i specjalny program umożliwiający usługi NAT bardziej zaawansowane niż te oferowane przez wbudowany w system ICS. Takim programem może być na przykład WinProxy 5.1 (http://www.ositis.com/). Program nie dość, że pozwoli rozdzielić sygnał, to jeszcze zabezpieczy przed atakami z Sieci, rozprawi się z uciążliwym spamem i pozwoli ustawić prawa dostępu do poszczególnych usług dla użytkowników. Instalacja aplikacji nie nastręcza większych kłopotów. Kreator przeprowadzi cię przez wszystkie etapy, a na koniec utworzony zostanie plik, w którym dokładnie opisany jest sposób konfiguracji wszystkich komputerów. Zaletą opcji programowej jest jej stosunkowo niewielki koszt. Wadą natomiast jest to, że komputer udostępniający połączenie musi być cały czas włączony.

Odkurz staruszka

Kolejny sposób udostępniania wymaga już inwestycji, ale za jego pomocą można połączyć więcej komputerów i jest dużo wygodniejszy w użyciu. Należy kupić, na przykład na Allegro, jakiś tani komputer (klasy P-200) i założyć na nim serwer. Komputer taki może pracować bez przerwy w jakimś ustronnym miejscu, a wszyscy użytkownicy będą mogli cieszyć się w tym czasie dostępem do Internetu. Konfiguracja takiego serwera jest dość skomplikowana i tłumaczenie wszystkich zawiłości zajęłoby bardzo dużo miejsca. W Internecie można bez problemu znaleźć gotowe rozwiązania, oparte na specjalnie okrojonych dystrybucjach systemu Linux. Niezawodnych przepisów na małą sieć szukaj na stronie http://www.trzepak.pl/.

NAT

NAT: (ang. Network Address Translation) lub IP Masquerading (w serwerach linuksowych) to mechanizm tłumaczenia adresów IP komputerów w sieci lokalnej na pojedynczy adres IP. Polega to na zastosowaniu w sieci wewnętrznej odmiennej puli adresów IP niż te, które są wykorzystywane do komunikacji z resztą Internetu. W wielkim uproszczeniu oznacza to, że nasz dostawca internetowy widzi jeden komputer, a tymczasem w Sieci pracuje kilka maszyn.

Wydatki...

Router DSL „Mentor" (Neostrada) z 4. portowym switchem	189 zł
Router ADSL „Mentor" / „Jaht" z 4. portowym switchem dla Neostrady+	379 zł
Karta sieciowa 10/100 PCI	60 zł

orientacyjne ceny brutto

Nie ma jak router

Ostatnia omawiana tutaj opcja jest zdecydowanie najwygodniejsza i najbardziej wydajna. Umożliwia ona podłączenie kilku komputerów, w tym również w sieć bezprzewodową. Chodzi tu mianowicie o router rozdzielający sygnał internetowy. Router jest niewielkim i bezgłośnym urządzeniem, które można konfigurować w prawie dowolny sposób. Sporo nowych routerów ma możliwości łączenia w sieć również maszyn z bezprzewodowymi kartami sieciowymi. Nie trzeba chyba zachwalać takiego rozwiązania. Jeśli masz laptopa z kartą Wi-Fi (Wireless Fidelity), możesz korzystać z Internetu bez potrzeby ciągnięcia za sobą uciążliwego kabla. Jedyną przeszkodą może być cena. Dobry router to wydatek rzędu 400 złotych. Niemniej jednak to się opłaca. Router przyda się też w przypadku Neostrady, jednak warto tu kupić model zintegrowany z modemem ADSL*. Więcej na stronie: http://www.draytek.pl/news/neostrada.htm

Połączenia sieciowe i ich konfiguracja to temat co najmniej na książkę. My przedstawiliśmy tylko część możliwych konfiguracji i skupiliśmy się na tych najbardziej popularnych. W praktyce można spotkać się z różnorodnymi problemami, które wymagają indywidualnego rozpatrzenia. Pamiętaj, że zawsze możesz skorzystać z Internetu i tam szukać rozwiązania swojego problemu.

*W regulaminie korzystania z usług TP S.A. zabrania udostępniania Neostrady i korzystania z niej poza lokalem właściciela. Jednak chora polityka cenowa monopolisty sprawia, że bardzo wielu użytkowników ignoruje ten zakaz.

tekst: Alexander Winciorek

Zrób to sam

Jeśli lubisz majsterkować i marzysz o odtwarzaczu MP3, powinieneś wybrać się na zakupy do Niemiec. Firma Loetronic rozpoczęła za naszą zachodnią granicą sprzedaż ciekawych zestawów do samodzielnego montażu, noszących nazwę „Fallguy". Po złożeniu ich otrzymasz stacjonarny MP3 player, współpracujący z dyskiem twardym 3.5 cala, sterowany pilotem i wyposażony w port USB 2.0. Cena zestawu – 382 euro. Drogo, zwłaszcza że trzeba jeszcze poświęcić czas na złożenie wszystkich elementów w działający gadżet...

Więcej mocy

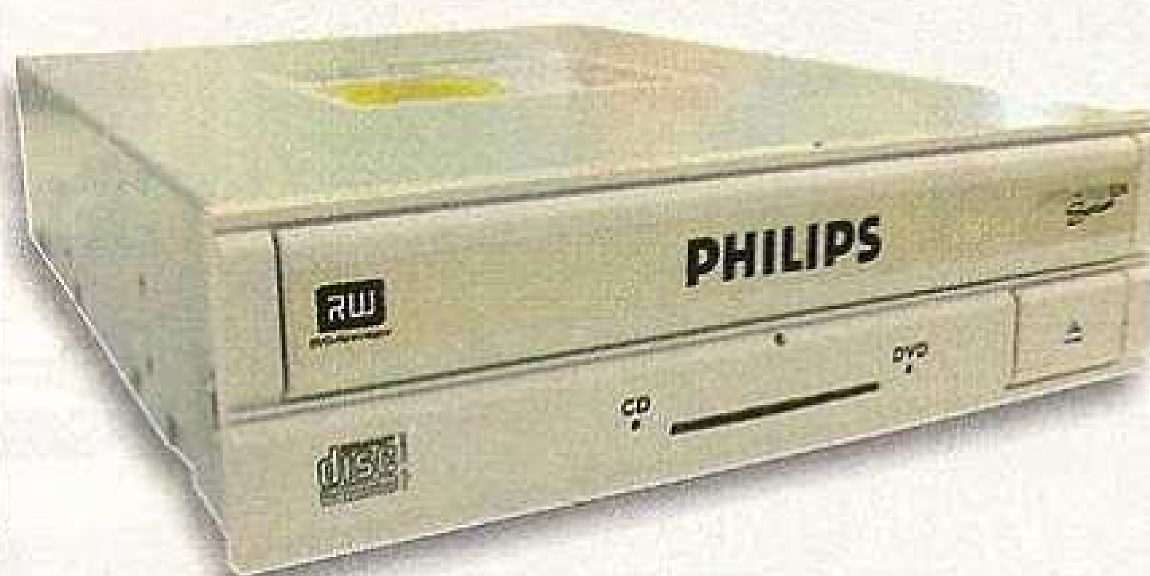
Przyszłe 64-bitowe procesory AMD będą znacznie bardziej energochłonne! Firma już teraz zapowiedziała, że obsługujące je płyty główne zostaną wyposażone w dodatkowe złącze zasilające. Przewiduje się bowiem, że podczas pracy Athlon 64 4000+ i Athlon 64 FX-55 będą wydzielały w postaci ciepła moc rzędu... 105 W. A przecież osobną energię trzeba będzie najpierw im dostarczyć! Poza zmianą płyt głównych użytkowników czeka więc zapewne kolejna wymiana – tym razem zasilaczy. A wydawało się już, że 450 W starczy na dłużej... Jeśli tak dalej pójdzie, nowoczesne, podkręcone i tuningowane maszyny będą pożerały ponad 1000 watów, czyli tyle co... toster czy mikrofalówka.

Minirekord

Toshiba pokonała dotychczasowych rekordzistów (Hitachi i IBM), prezentując najmniejszy na świecie dysk twardy. Napęd o pojemności 3 GB ma rozmiary 21 x 31 x 4 mm, co pozwala na umieszczenie go np. w telefonach komórkowych czy cyfrowych aparatach fotograficznych. Seryjna produkcja urządzenia rozpoczęcie się niestety dopiero latem przyszłego roku. Cena mikrusa została na razie ustalona na około 280 dolarów, jednak już wiadomo, że przy dużej ilości zamówień może zostać obniżona nawet o połowę.

Abit inaczej

Nowy rok dla części producentów oznacza nowe sojusze i przyjaźnie. I tak firma Abit, do tej pory wierna raczej NVIDII, zamierza zacząć produkcję kart graficznych korzystających z układów ATI Radeon. Również ilość produkowanych kart ma zostać bardzo poważnie zwiększona – do tej pory firma oferowała ich bowiem śladowe ilości.



Po prostu – kombo!

DVD +R / +RW

O tym, że płyty DVD są przydatnym nośnikiem danych, wie chyba każdy miłośnik kina domowego. Jednak coraz więcej osób poszukuje możliwości nie tylko odtwarzania, ale i nagrywania płyt o dużej pojemności. Archiwizujesz dane? Chcesz utrwalić w cyfrowej jakości filmy z wakacji? Przyda ci się... kombo! Odtwarzacz/nagrywarka DVD Philipsa nie różni się praktycznie niczym od podobnych urządzeń – wysuwana tacka na płytę, przycisk „Eject", diody informujące o stanie urządzenia... Jednym słowem, standard.

W zestawie znalazło się oczywiście niezbędne oprogramowanie, między innymi popularny pakiet Nero Burning Rom oraz wersja Trial pakietu Sonic. W pudełku jest też instrukcja, kabelek audio oraz komplet wkrętów do zamocowania napędu.

INFO

- nagrywarka DVD+R /+RW /CD-R /CD-RW, interfejs E-IDE ATAPI (Ultra DMA 2), odczyt DVD x12, zapis DVD-R x8, zapis DVD-RW x4, odczyt CD x40, zapis CD-R x24, zapis CD-RW x10, bufor danych 2 MB, zapis: DVD – random write, CD – Track At Once, Disc At Once, multisession, Session At Once, Incremental Packet Writing
- cena: 699 zł z VAT
- www.philips.com.pl

Stare karty do lamusa...

Radeon 9200 SE

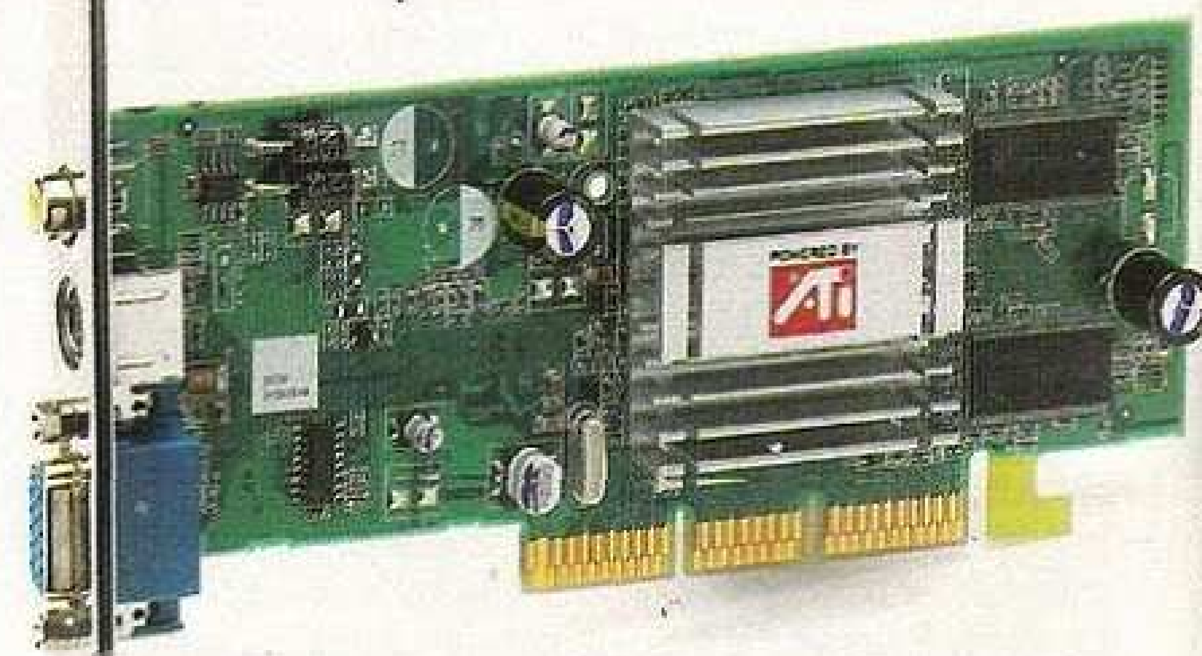
Wielu posiadaczy PC nie potrzebuje superszybkich i wydajnych kart graficznych, z powodzeniem korzystając z poczciwych, starych Riva TNT 2 czy GeForce'ów... Powoli nadchodzi jednak pora na wymianę tych zabytków, zwłaszcza że Creative przygotował ciekawą i niedrogą propozycję dla mniej wymagających...

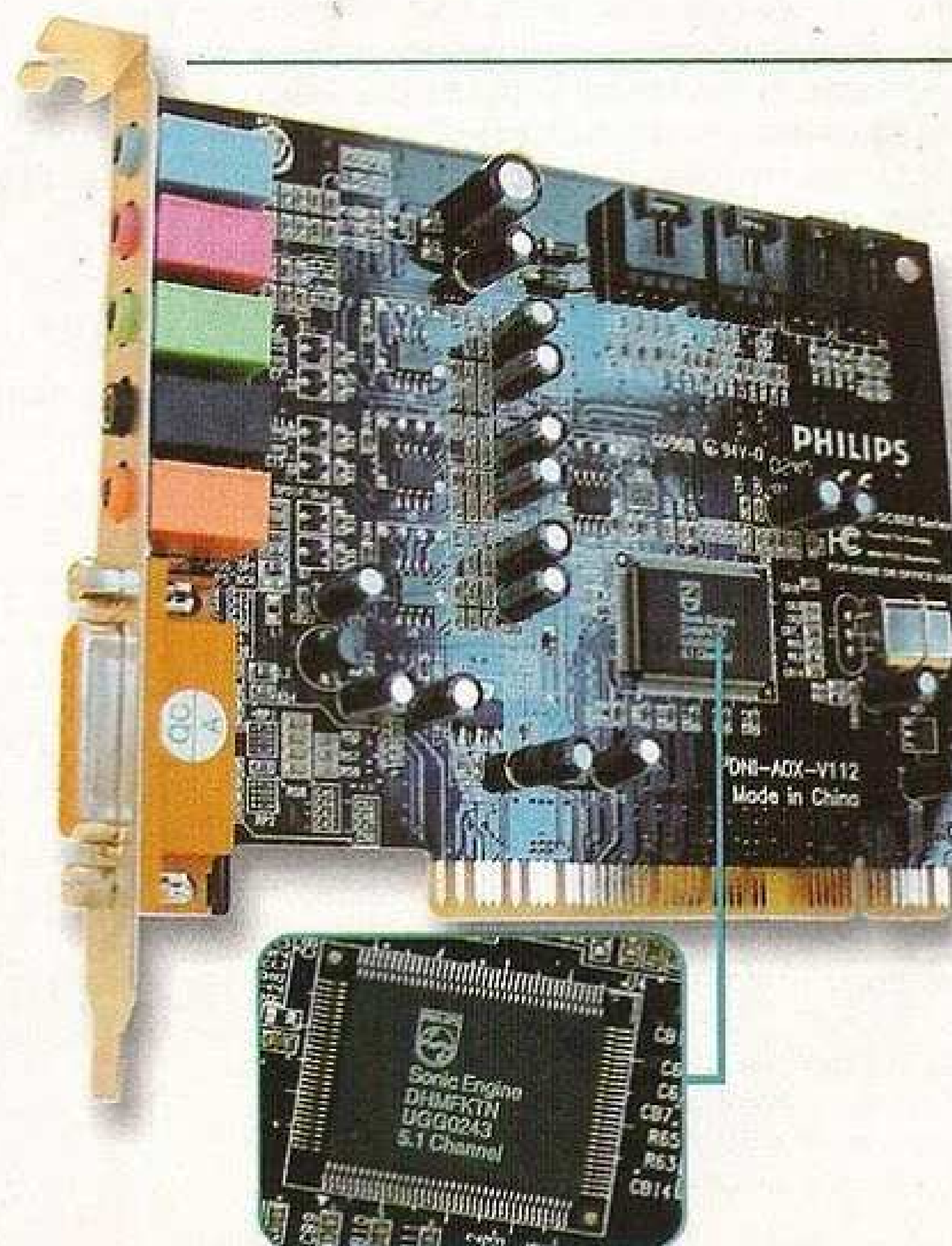
Radeon 9200 SE stanowi kompromis pomiędzy ceną a jakością. Kartę wyposażono w cztery potoki renderujące (najsilniejszy Radeon 9800 XT ma ich dwa razy więcej) oraz 128 MB pamięci DDR (333 MHz). Jak na nowoczesną konstrukcję przystało, 9200 SE jest w pełni zgodny z DirectX 8.1 oraz AGP x8, posiada także funkcję SMARTSHADER (do obsługi efektow świetlnych oraz wsparcia funkcji DirectX 9.0) oraz SMOOTHVISION (poprawiającą jakość wyświetlania tekstur). Układ karty pracuje z częstotliwością 200 MHz.

Radeon 9200 SE nie zachwyci na pewno miłośników najnowszych gier (to jednak dotyczy większości Radeonów z serii SE, które dość brutalnie „wykastrowano", obniżając ich wydajność), jednak z powodzeniem przyda się w każdemu, kto potrzebuje peceta do pracy biurowej, przeglądania Internetu czy prostych zastosowań multimedialnych.

INFO

- karta graficzna z układem Radeon 9200 SE (200 MHz), 128 MB pamięci DDR, AGX x8, zgodna z DirectX 9.0, 4 potoki renderujące, wyjście wideo, wyjście monitorowe
- cena: około 310 zł z VAT
- www.pl.europe.creative.com





Philips pogrywa...

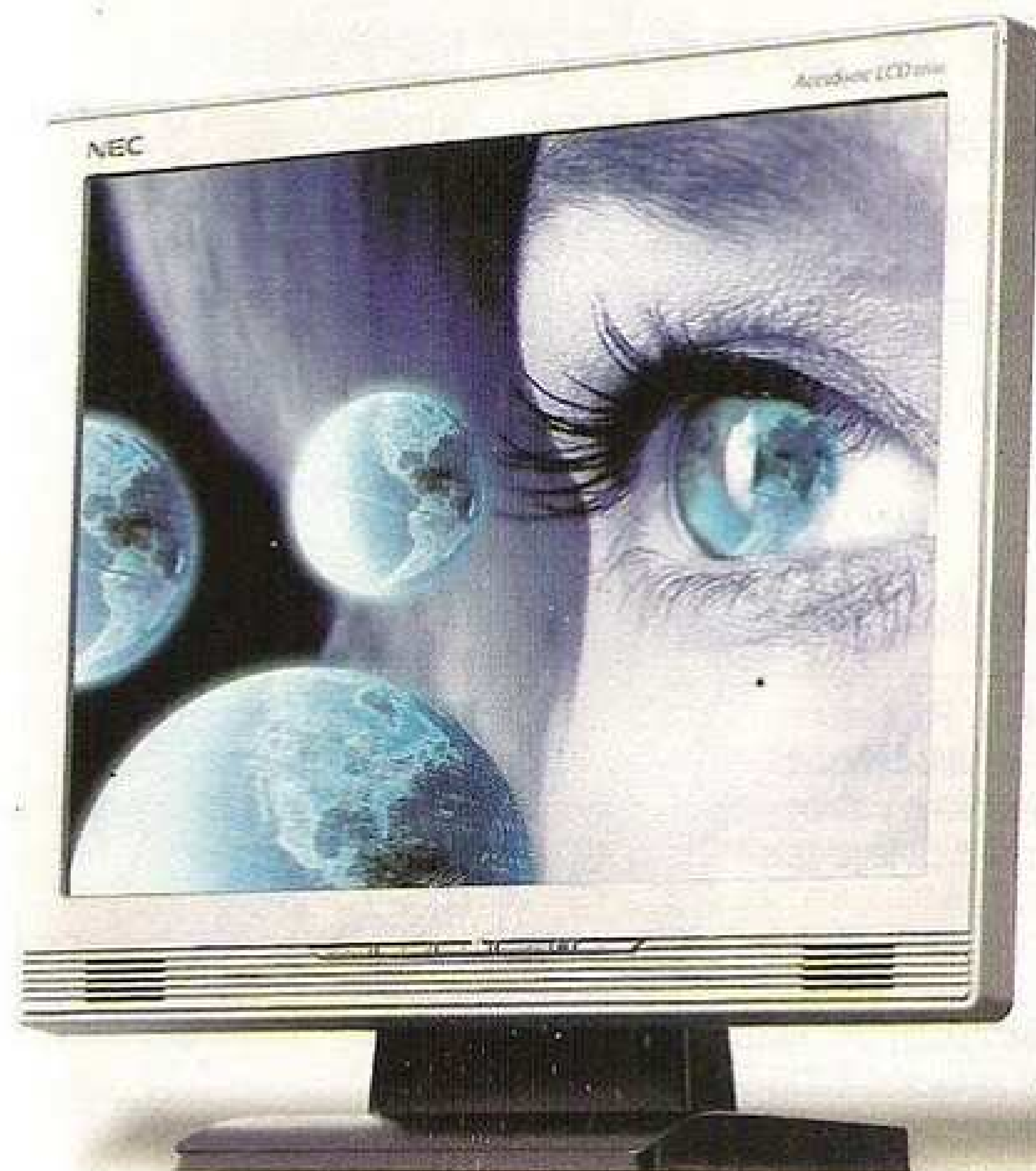
Sonic Edge 5.1

Do niedawna mówiąc „karta dźwiękowa", większość osób miała na myśli którąś z odmian popularnego Sound Blastera. Teraz jednak nastał koniec rządzów dawnego lidera i coraz więcej firm oferuje swoje własne konstrukcje. Tak też uczynił Philips.

Sonic Edge 5.1 (PSC 605) wykorzystuje firmowany przez Philipsa układ dźwiękowy Sonic Engine, pozwalający na generowanie dźwięku 5.1. Karta zgodna jest z systemami EAX 2.0 oraz A3D, a dzięki wyjściu cyfrowemu S/PDIF może współpracować z zewnętrznym dekoderem Dolby Digital / DTS. Do zestawu dołączono doskonałe oprogramowanie Sound Agent 2, pozwalające na wygodną konfigurację karty.

INFO

- 32-bitowa karta dźwiękowa audio 5.1, PCI, złącza joystick/MIDI, S/PDIF out (lub wyjście głośnika centralnego, line-in, mikrofon, głośników tylnych oraz przednich)
- cena: około 199 zł z VAT
- www.philips.com.pl



Tani LCD od NEC'a
AccuSync LCD51VM

Płaskie monitory LCD są równie nowoczesne, co (niestety) drogie. Za tę samą cenę bowiem można kupić „tanią" 15" LCD i porządnej klasy monitor tradycyjny 19 cali... Na szczęście niektórzy producenci lubią sprawiać miłe niespodzianki – firma NEC zaprezentowała panel LCD, który nie tylko oferuje wysoką jakość obrazu, ale jednocześnie kosztuje stosunkowo niewiele jak na płaszczaki.

AccuSync LCD51VM przyda się zarówno w domu, jak i w biurze. Monitor posiada system NTAA (Non Touch Auto-Adjustment), który umożliwia automatyczne dopasowanie wszystkich ustawień obrazu do dostarczanego z komputera sygnału. LCD51VM współpracuje też z oprogramowaniem NaViSet, pozwalającym zmieniać parametry obrazu bezpośrednio z Windows. AccuSync pracuje w rozdzielczości rzeczywistej 1024 x 768 punktów. Kąt widzenia obrazu wynosi 120 stopni (w poziomie) i 100 stopni (w pionie). Dzięki wykorzystaniu szybkiej matrycy z czasem reakcji 25 ms, panel nie śnieży np. podczas oglądania filmów DVD. Multimedialne możliwości monitora podkreślają też wbudowane głośniki.

INFO

- monitor LCD 15" z wbudowanymi głośnikami
- cena: 179 zł z VAT

Silne uderzenie Creative'a
Radeon 9800 XT

Ta karta to niewątpliwie jedno ze szczytowych osiągnięć w dziedzinie akceleratorów graficznych – Radeon 9800 XT Creative'a powinien zaspokoić nawet najbardziej wymagających graczy!

Przy konstrukcji urządzenia skorzystano z układu graficznego R360 (Radeon) firmy ATI, co zapewnia pełną zgodność ze standardem DirectX 9.0. Z tego faktu zapewne najbardziej ucieszą się miłośnicy takich tytułów jak XIII, COLIN MCRAE RALLY 3, CALL OF DUTY, STAR WARS GALXIES, FF XI czy PAINKILLER. Te bowiem programy do płynnej gry wymagają najnowszych technologii. Pozostając przy danych technicznych, możemy zdradzić, iż układ karty działa z prędkością 412 MHz, zaś pamięć karty (na karcie znalazło się 256 MB RAM, co powinno wystarczyć chyba każdemu) z 365 MHz (DDR 730). Dzięki temu nowy Radeon pokonał dotychczasowego lidera, model 9800. Ciekawostką jest też zastosowany w 9800 XT układ chłodzący, składający się z dużego wiatraka o regulowanych płynnie obrotach i specjalnego radiatora. Całość jest cicha, choć niezbyt wydajna. No i na koniec cena – killer dla portfela!

INFO

- karta graficzna z układem Radeon 9800 XT (R360), 256 MB pamięci DDR, AGX x8, zgodna z DirectX 9.0, 8 potoków renderujących, 256-bitowy interfejs pamięci, wyjście wideo, DVI, wyjście monitorowe
- cena: około 2670 zł z VAT
- www.pl.europe.creative.com



tekst: Dzej Dzi, zdjęcia: nVidia, Philips, NEC, Microtek, Click!, Creative



Dokładne skanowanie
ScanMaker 6100

Większość domowych skanerów świetnie sprawdza się w prostych zastosowaniach, jednak w sytuacji, gdy trzeba uzyskać naprawdę dobrą jakość – urządzenia te nie dają sobie rady. Oczywiście, można użyć profesjonalnego sprzętu, jednak ten jest bardzo drogi...

Na szczęście pojawił się Microtek ScanMaker 6100 – skaner, który oferuje naprawdę wysoką jakość, a do tego kosztuje stosunkowo niewiele (jak na jego możliwości). Urządzenie skanuje z 48-bitową głębią kolorów w rozdzielczości 3200 x 6400 dpi, a maksymalny obszar roboczy wynosi A4. Nowy ScanMaker bez problemów radzi sobie ze slajdami oraz negatywami (dzięki wbudowanej przystawce), pozwalając na skanowanie materiałów o rozmiarach od 35 mm do 6 x 9 cm.

Do komunikacji z komputerem urządzenie wykorzystuje port USB 2.0, co pozwala na szybką i wygodną pracę zarówno z PC, jak i Macintoshem. Obsługę urządzenia dodatkowo ułatwiają przyciski funkcyjne, umieszczone na przodzie obudowy. Dzięki nim można jednym naciśnięciem uruchomić skanowanie, kopiowanie lub wysłanie mailem dokumentu. Funkcje tych klawiszy można dowolnie zmieniać. W zestawie znalazło się oczywiście bardzo bogate oprogramowanie, między innymi Adobe PhotoDeluxe i Abbyy FineReader Sprint.

INFO

- skaner płaski A4, 3200x6400 dpi, USB 2.0, z przystawką do slajdów oraz negatywów
- cena: 1300 zł z VAT
- www.connect.com.pl

VIA + 64...

VIA Technologies zaprezentowała swój pierwszy chipset przeznaczony dla procesorów Athlon 64 oraz Opteron. K8M800 posiada wbudowany układ graficzny S3 Graphics UniChrome Pro, korzystający z pamięci RAM systemu. Chip obsługuje też szynę AGP x8 i wspomaga dekompresję MPEG-2. Z układem współpracuje mostek południowy VT8237, obsługujący kontrolery Serial ATA, Sieć oraz dźwięk. Tym samym VIA rozpoczyna walkę o odzyskanie pozycji lidera na rynku chipów dla AMD...

Firewall inside

Być może w nowych chipsetach dla Athlonów 64 pojawią się zintegrowane... firewalle! Producent nForce'ów, firma NVIDIA, na razie nie potwierdził oficjalnie tych wiadomości, więc nie wiadomo też, czy „zapory ogniowe" będą w pełni sprzętowe, czy też część funkcji zostanie zrealizowana programowo. Takie rozwiązanie zapewne spodobałoby się wielu użytkownikom Sieci – nie trzeba by bowiem kupować już osobnego oprogramowania chroniącego przed atakiem z Internetu. Oczywiście pozostaje pytanie, jak toto by działało...

Urzędasy rządzą

Największy polski producent komputerów, firma JTT, nie wyklucza wytoczenia procesu sądowego... urzędowi skarbowemu. Z powodu błędnych decyzji urzędników JTT musiało zapłacić gigantyczne podatki, co doprowadziło firmę na granicę bankructwa. Podobne kłopoty spotkały wcześniej Optimusa, który również przez kilka lat walczył z niczym nieuzasadnionymi błędnymi decyzjami ponurych panów zza biurka. Co ciekawe, mimo iż sądy wykazały ich pomyłki, urzędasy nadal pokazują, kto według nich rządzi...

Tańsze 64 bity

Procesory Athlon 64 stają się szeroko dostępne! Ostatnio AMD wprowadził do sprzedaży nowy model 64-bitowego Athlona – 3000+. Układ jest zaledwie odrobinę mniej wydajny od swoich poprzedników, ale za to prawie o połowę tańszy. Kość taktowana jest zegarem 2 GHz i posiada cache 512 KB. Cena nowego Athlona będzie wynosiła około 220 dolarów (dla przypomnienia, Athlon 64 3200+ kosztuje około 420 dolarów). Jednak wszędzie jest jakiś kruczek – według znawców, nowe modele to po prostu... wybrakowane Athlony 3200+ z uszkodzoną połową pamięci cache, a ich producent po prostu znalazł sprytny sposób na uniknięcie strat. Jeśli to nawet prawda, to i tak taka oferta jest chyba ciekawa, zwłaszcza że na układ obowiązuje przecież normalna gwarancja!

Zmiany u Billa

Microsoft reorganizuje w gruntowny sposób działy odpowiedzialne za pracę nad systemami Windows! Nowy Windows Core Operating System Division zatrudni 3 tys. osób i zajmie się między innymi jądrem systemu i obsługą stosu sieciowego. Inna grupa – Windows Engineering Leadership Team – będzie odpowiedzialna za zgodność różnych odmian Okienek. Jeszcze inny dział zajmie się sprawdzaniem, jakich zmian oczekują klienci. Co z tego wyjdzie? Zobaczymy przy okazji kolejnych wersji Windowsów.

Mokre fotki

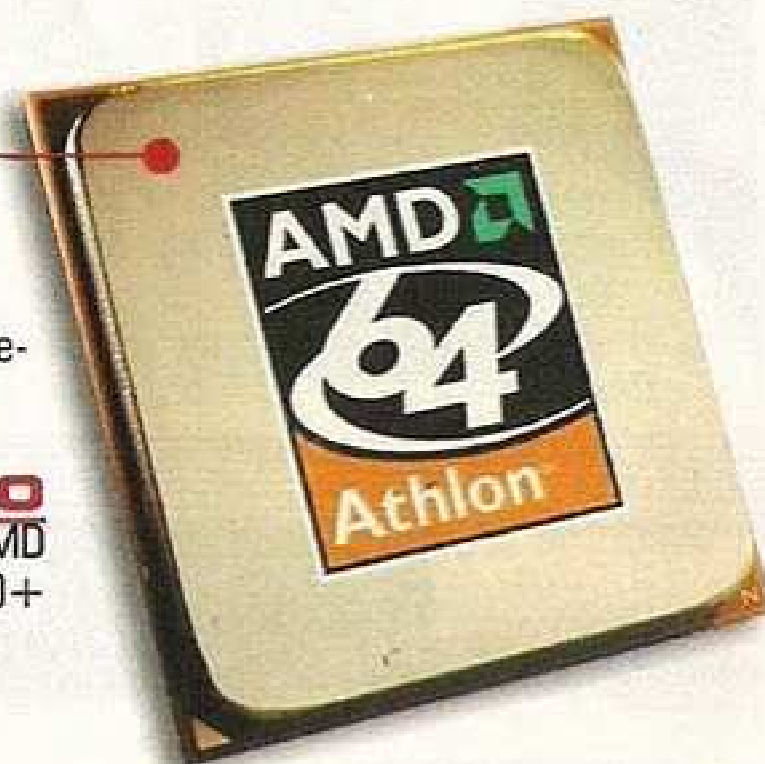
W styczniu w sprzedaży pojawi się wodoodporny aparat cyfrowy Caplio 400G Wide firmy Ricoh. Cyfrak będzie wyposażony w matrycę CCD 3 megapiksele i obiektyw z zoomem 3x. Urządzenie będzie pyło- i wodoodporne (aparat „przeżyje" zanurzenie w wodzie na głębokość do 90 cm). Tym samym zniknie problem z zabieraniem cyfrówki na plażę czy łódkę. Caplio będzie miał także tryb makro oraz umożliwi nagrywanie filmików w rozdzielczości do 320x240 pikseli. Przewidywana cena tego cacka to ok. 3.5 tys. złotych, czyli dosyć sporo, zwłaszcza że koszt samej obudowy wodoszczelnej do dowolnego aparatu wynosi około kilkuset złotych. Ale Caplio i tak zapewne znajdzie swoich zwolenników...

GP32 już gra

Sieć sklepów Virgin Play zdecydowała się rozpocząć na terenie Europy sprzedaż koreańskiej konsolki do gier GP32. W kwietniu urządzenie trafi do sklepów we Włoszech, Hiszpanii i Portugalii. W Azji zabawka sprzedawana jest już od prawie dwóch lat, ale na Starym Kontynencie – mimo ogromnych możliwości sprzętu – nikt nie chciał oficjalnie zająć się jego zbytem. Powodem oczywiście była zbyt silna pozycja Nintendo oraz zbyt mała ilość gier na nową platformę.
Atutem urządzenia ma być także możliwość rozgrywki sieciowej poprzez bezprzewodowy interfejs Wireless RF, pozwalający połączyć do 4 urządzeń (z wykorzystaniem specjalnej przystawki) lub dwa urządzenia bezpośrednio. GP32 posiada port USB, korzysta z karty Smart Media i pozwala na obsługę nie tylko gier, ale i innych użytecznych aplikacji oraz na odtwarzanie plików MP3. Trwają nawet prace nad przeniesieniem na nią Linuksa. Sercem maszynki jest 32-bitowy procesor. Konsolka generuje 16-bitowy dźwięk stereo i ma 3.5-calowy wyświetlacz 320x240 pikseli. Całość w cenie około 170 euro.

Rok 2003 obfitował w premiery sprzętu. Niektóre z urządzeń były bardzo udane, inne zaś okazały się poważnymi wpadkami. Wybraliśmy najważniejsze naszym zdaniem hity i niewypały A.D. 2003...

AMD Athlon 64



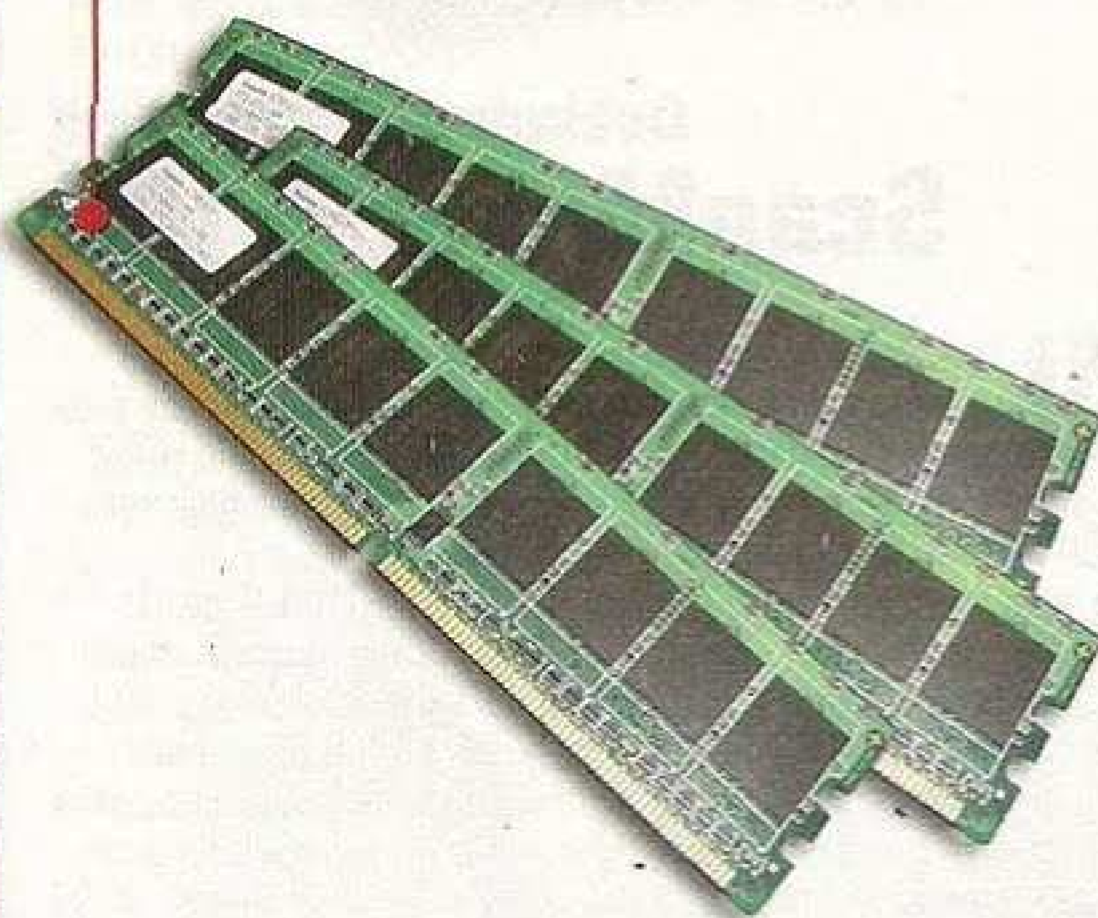
Hitem 2003 roku był na pewno pokaz procesora Athlon 64 (AMD). Po wielu miesiącach przekładania, jego premiera w końcu odbyła się, a sam układ okazał się tak wydajny, że nawet najszybsze P4 często pozostają w tyle. Nowy Athlon jest pierwszym 64-bitowym procesorem przeznaczonym dla graczy! O wszystkich jego zaletach przekonamy się jednak dopiero po premierze 64-bitowego Windowsa...

INFO
procesor Athlon 64, AMD
cena: około 460$ za model 3200+

pamięci DDR

Bez wątpienia rok 2003 pozostawał pod znakiem pamięci DDR. Układy te na dobre zawitały w końcu także do komputerów z procesorem Pentium 4. Co więcej, dzięki nowym chipsetom okazało się, że pracujące w trybie dwukanałowym pamięci DDR potrafią zaoferować wydajność nie gorszą od najszybszych, ale znacznie droższych RDRAM.

INFO
pamięci DDR
cena: od 10$ za 128 MB 333 MHz





ATI Radeon 9500 – 9800 XT

Na miano hitu rynku procesorów graficznych zasłużyła sobie rodzina procesorów ATI Radeon (9500 – 9800 XT). I to nie tylko ze względu na wysoką wydajność. Ważniejsze jest to, iż układy te są zdecydowanie bardziej „przyszłościowe" niż procesory NVIDII. ATI ma znacznie wydajniejsze jednostki cieniowania pikseli i wierzchołków (Pixel i Vertex Shader), a w opinii twórców gier przyszłość będzie należeć właśnie do grafiki obrabianej przez „Shadery".

INFO
seria kart z układami Radeon 9500 – 9800 XT
producent: ATI
cena: od 290$ za model 9800 Pro 128 MB DDR

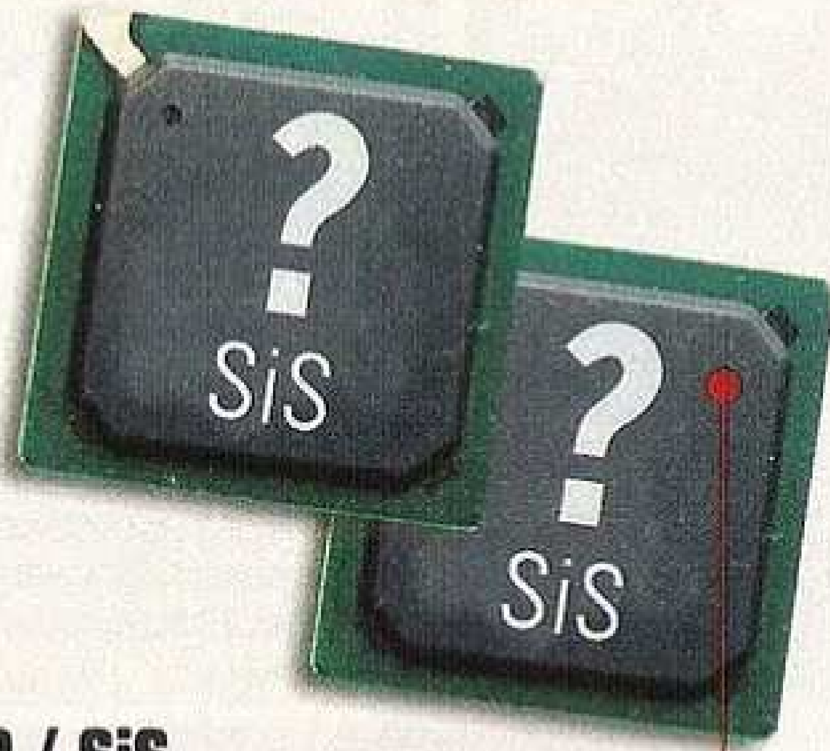
i865PE, nFORCE

Na rynku chipsetów furorę zrobił intelowski i865PE (Springdale). I nic dziwnego – producenci płyt głównych zaprezentowali konstrukcje, które korzystając z i865PE oferowały wydajność porównywalną ze znacznie droższym i875! Posiadacze AMD zaś z radością powitali nFORCE 2 NVIDII, wypinając się na układy VIA...

INFO
chipsety i865PE oraz nForce
producent: Intel, NVIDIA



tekst: Krzysztof Wierzbicki, zdjęcia: NVIDIA, AMD, SiS, ATI, Intel, S3 Graphics



R659 / SiS

Porażką na rynku chipsetów okazał się istniejący „wirtualnie" R659 firmy SiS. Nie wiadomo, kiedy w końcu ten układ pojawi się w sprzedaży, jednak równie dobrze mógłby... w ogóle nie powstać. Co z tego, że zaoferuje on superwydajność (dzięki wykorzystaniu 4 modułów RDRAM), skoro koszt takiego rozwiązania będzie kosmiczny?

INFO
nieistniejący R659, SiS
cena: nieznana

S3 Graphics, NVIDIA...

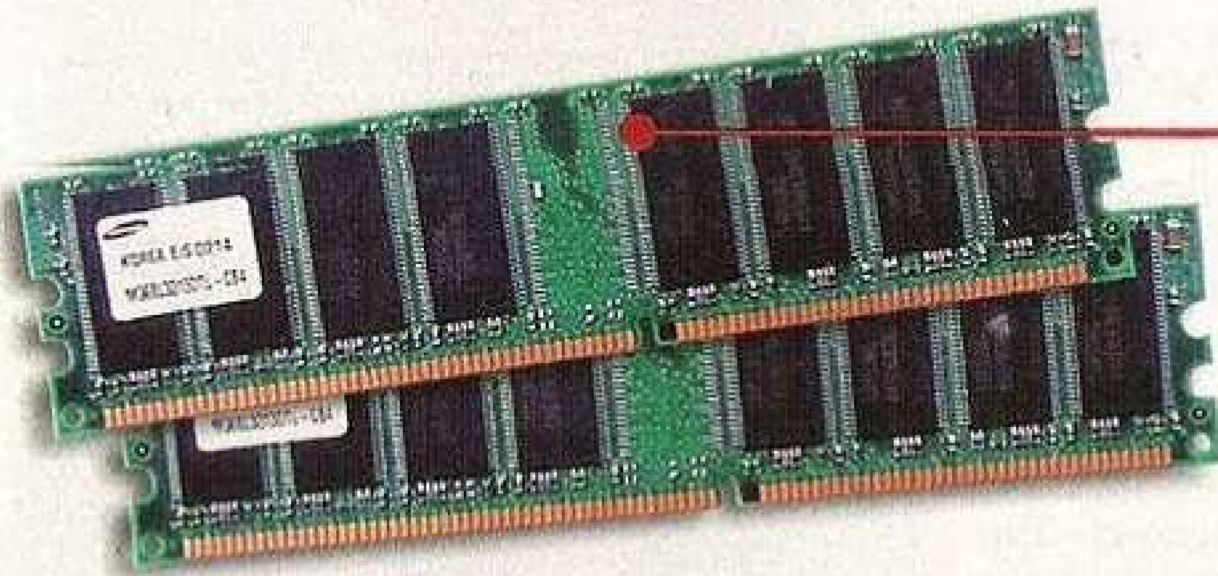
Nowy układ graficzny S3 Graphics, DeltaChrome, miał pojawić się na początku 2003 roku. Nie ma go do tej pory*... Oczekiwanie może uprzyjemnić wczytywanie się w możliwości procesora. Ma on mieć pełne, sprzętowe wsparcie DirectX 9.0, a nawet będzie sprzętowo obsługiwał kursor myszy!

Kolejnym niewypałem była także premiera GeForce'a FX 5800 firmy NVIDIA, która okazała się wszystkim, tylko nie kartą graficzną z prawdziwego zdarzenia. Tę ogromną suszarkę słusznie więc wielu kojarzyło z niesławnym Voodoo5 6000.

*patrz ramka po prawej

INFO
nieistniejący Delta Chrome,
kiepski GeForce FX 5800 Ultra
producent: S3, NVIDIA





pamięci RDRAM

W 2003 roku definitywnie skończyła się długa, burzliwa i kosztowna przygoda Intela z pamięciami korporacji RAMBUS. Gwoździem do trumny okazały się chipsety i865 oraz i875, które dzięki wykorzystaniu pamięci DDR w trybie dwukanałowym zaoferowały wydajność porównywalną z pamięciami RDRAM po znacznie niższej cenie. Beznadziejnej sytuacji pamięci RDRAM z pewnością nie zmieni (gdy się już pojawi) chipset R659 firmy SiS...

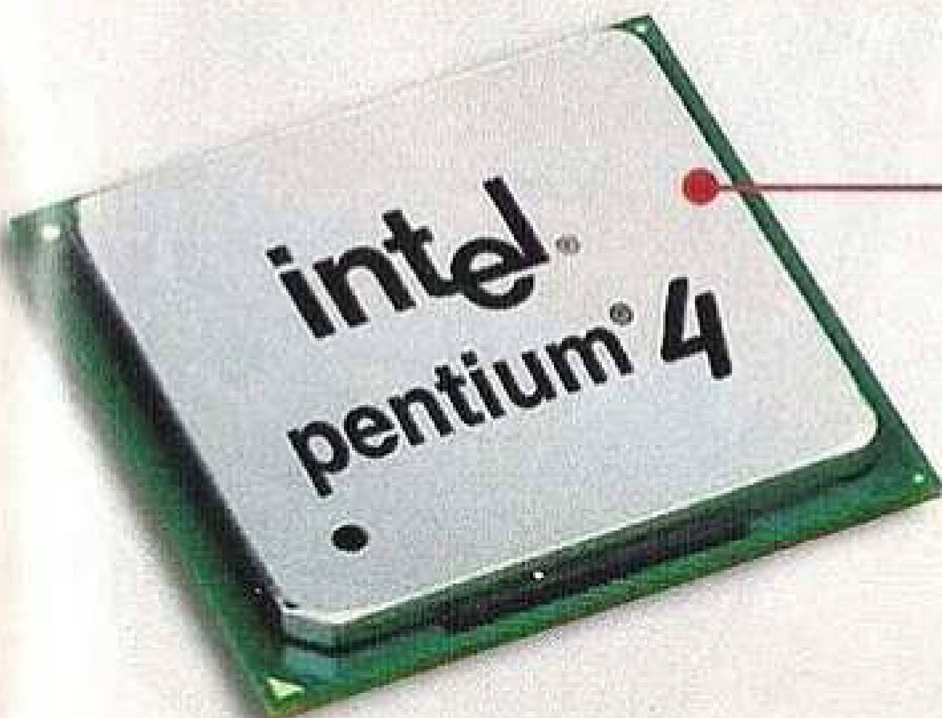
INFO
pamięci RDRAM, RAMBUS

komputery „barebone"

Na ostatnich targach Computex prawdziwym przebojem okazały się komputery zgodne ze standardem SFF (Small Form Factor). Urządzenia te, zwane także „barebone", wyglądem przypominać mogą miniwieżę czy konsolę do gier. Pomimo niewielkich rozmiarów, takie pecety wcale nie są mniej funkcjonalne. W ich wnętrzu można znaleźć najnowsze P4 lub Athlony i najszybsze karty graficzne. Do tego całość działa też jako niezależny odtwarzacz MP3, DVD czy też... radio! Czy taka będzie przyszłość PC?

INFO
komputery SFF (barebone)
cena: ok. 370$ za model z Celeronem 2 GHz





Pentium 4 Extreme Edition

Intel w odpowiedzi na atak AMD zorganizował ekspresową, choć „wirtualną" premierę procesora Pentium 4 3.2 GHz z serii Extreme Edition, wyposażonego w aż 2 MB dodatkowej pamięci cache trzeciego poziomu! Niestety, P4 EE, przynajmniej w Polsce, jest trudno dostpny, a na kolana powala nie tyle jego wydajność, ile cena!

INFO
procesor Pentium 4 Extreme Edition, Intel
cena: ok. 1000 dolarów (!!!)

*S3 skleciło...

Znany producent kart graficznych z lat 90., S3 Graphics, zapowiedział na koniec grudnia premierę pierwszej karty z procesorem DeltaChrome (patrz info obok). Karta Club-3D zostanie wyposażona w 256 MB pamięci DDR SDRAM, złącze D-Sub, DVI oraz wyjście TV-Out. Akcelerator będzie posiadał m.in. 8 strumieni renderowania i technologię Advanced Pixel i Vertex Shaders. Szkoda, że konstrukcja pojawiła się dopiero teraz, bo może mieć kłopoty z przebiciem się na rynku...

Błękitny kit

Telekomunikacja Polska, wzorem innych nowoczesnych operatorów, postanowiła uszczęśliwić swoich klientów telefonicznym systemem obsługi abonentów. Niestety, „Błękitna Linia" okazała się wielką wpadką, gdyż jej pracownicy nie są w stanie obsłużyć wszystkich dzwoniących. Na domiar złego TP S.A. skasowała tradycyjne punkty obsługi, co jeszcze bardziej zirytowało jej klientów. Przedstawiciele firmy są jednak w dobrym humorze i twierdzą, że na pewno wkrótce wszystko zacznie działać tak, jak powinno. Czekaj tatka latka...

WinAmp 5.0

AOL / Nullsoft zaprezentował najnowszą wersję odtwarzacza multimedialnego WinAmp 5.0. Program będzie dostępny także w postaci płatnej wersji Pro. Odtwarzacz obsługuje pliki ze „skórami" z wcześniejszych wersji (2 i 3), ma wbudowany moduł odtwarzania plików wideo, odbiera radio i telewizję internetową. Poza tym ma możliwość konwertowania płyt CD do formatu AAC (z prędkością 2x w wersji darmowej, zaś w płatnej wersji Pro bez ograniczeń). Miłośnicy muzyki – do komputerów, i zassssssijcie program z Netu...

Legalne MP3

Oryginalną decyzję podjęła kanadyjska Rada Praw Autorskich (Copyright Board of Canada). Zgodnie z jej orzeczeniem, pobieranie darmowej muzyki z Internetu jest w tym kraju najzupełniej legalne!
Władze zgodziły się na „jednostronne" korzystanie z Sieci (nie wolno udostępniać plików audio). Oczywiście nic za darmo! W zamian obciążono dodatkowymi opłatami... producentów odtwarzaczy MP3, a więc także kupujących te urządzenia. Pozyskane w ten sposób pieniądze zasilą konta artystów. Od każdego odtwarzacza o pojemności poniżej 1 GB producenci zapłacą 2 dolary. Kanadyjskim wytwórniom płytowym nowe przepisy się nie spodobały i domagają się ich natychmiastowego odrzucenia...

tekst: Dzej Dzi

To wasza wina

Minister Nauki i Informatyzacji, prof. Michał Kleiber stwierdził, iż niski poziom dostępu do Internetu w Polsce wynika z... braku zainteresowania społeczeństwa tą technologią. Jego zdaniem koszty dostępu do Sieci w Polsce są duże, ale... jeszcze większe są koszty dojechania do urzędu, oczekiwania w kolejce czy załatwiania niezbędnych spraw. No cóż, zapewne z poziomu wysokiego, ministerialnego fotela ten problem tak właśnie wygląda. Chyba pora zejść na ziemię, panie profesorze, bo z góry gorzej widać...

Pokaż twarz

Europejskie banki internetowe niedługo rozpoczną testy nowej technologii, pozwalającej na weryfikację ich klientów poprzez... kamery internetowe. Być może już wkrótce zamiast wpisywania PIN'u czy też wskazania tokenu, wystarczy uśmiechnąć się do kamery... W styczniu testy sprawdzające nowy pomysł rozpoczną się w dużych bankach w Hiszpanii, Holandii, Niemczech oraz Wielkiej Brytanii. Niestety, twórcy systemu nie chcą zdradzić, co zrobi komputer w banku, gdy właściciel konta na skutek np. wypadku będzie miał lekko zmienioną buźkę i przez to straci dostęp do swojego konta. No i co z paniami, lubującymi się w operacjach plastycznych? Z nowego rozwiązania zapewne nie skorzysta także Michael Jackson...

Nokia Game

29 listopada zakończyła się zeszłoroczna edycja Nokia Game. Tym razem główną bohaterką rozgrywki, Flo, przez dziesięć dni pomagało na całym świecie ponad milion osób, zaś stronę WWW gry odwiedziło ponad 6 mln gości! Aby wygrać, trzeba było wykazać się nie tylko zręcznością, ale i sprytem w licznych grach RPG czy platformówkach. W Polsce zarejestrowało się ponad 100 tys. graczy, a zwycięzca zdobył 183 393 punkty. 50 najlepszych osób otrzymało mobilną konsolkę N-Gage. Jeśli nie powiodło się ci, spróbuj swoich sił w tym roku, bo zapewne nie była to ostatnia Nokia Game!

Spam atakuje

W Internecie rozsyłanych jest znacznie więcej niechcianych wiadomości niż rok temu! Według najnowszych badań, aż 56% poczty stanowi w chwili obecnej spam! W 2003 roku śmieciowych maili było „tylko" około 40%, a za rok może być ich już grubo ponad 65%. I co z tym robić?



10 milionów

Nintendo ma powód do radości – w Europie sprzedano już ponad 10 mln przenośnych konsolek GBA (w tym 3 mln wersji SP). Na tę platformę dostępnych jest już ponad 400 gier, a bohater jednej z nich, hydraulik Mario, doczekał się nawet swojej podobizny w muzeum figur woskowych w Hollywood. Jego rzeźba stoi w halu gmachu, gdzie „zastąpiła" samego Keanu Reevesa.

Angol? I już umiesz...

Język to bardzo ważna sprawa. Po pierwsze – trzeba go mieć, żeby w ogóle mówić. Po wtóre – trzeba go znać, by się dogadać. A dziś bez angielskiego nie ma co marzyć o jakiejkolwiek dobrej pracy (chyba że ktoś za dobrą uważa posadę koziego pasterza).





W popularnej serii Strefa CD ukazał się właśnie kurs ANGIELSKI AT ONCE. Program jest przeznaczony dla osób początkujących i średniozaawansowanych. W sposób ciekawy – za pomocą zdjęć i filmów – uczy nowych słówek i zwrotów, a także prostych konstrukcji gramatycznych. Użytkownik poznaje terminologię związaną m.in. z pracą, podróżami i sportem, rozwiązuje ćwiczenia i krzyżówki, pisze też proste dyktanda. Za wszystko płaci się zaś 30 złotych, a więc nie więcej niż za godzinne korepetycje u średnio rozgarniętego nauczyciela.

Składak z wyższej półki

Cyfrowe aparaty fotograficzne mają zazwyczaj jedną bardzo przykrą cechę: urządzenia uznanych producentów, oferujące przyzwoitą jakość, są drogie, zaś konstrukcje tańsze przeważnie nadają się tylko do zabawy. Jednak, jak się okazuje, może być inaczej! Firma Media Tech zaprezentowała niedawno cyfrówkę IRIS MT 416 – ale to nie miła nazwa jest tu najważniejsza. Urządzenie zbudowano z wykorzystaniem matrycy CCD 5.0 megapikseli SONY i wyposa-



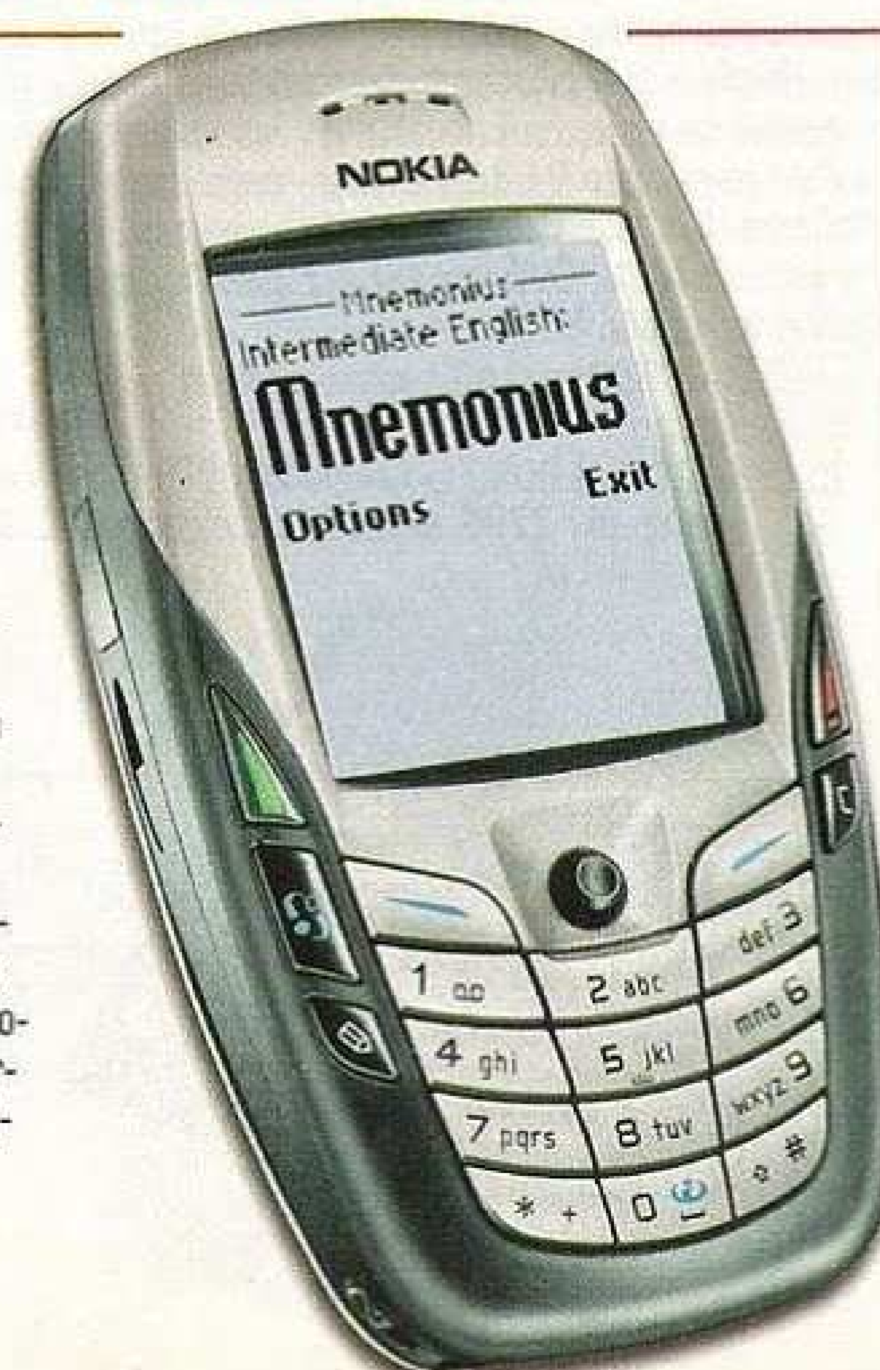
Komórka rozrusza... szare komórki

Do czego może się przydać telefon komórkowy? Za pomocą komórki można oczywiście prowadzić pogawędki, wysyłać SMS'y, grać w gry, a także płacić za drobne usługi i towary. **Teraz zaś będzie można także nauczyć się przez telefon... języka angielskiego!**

Pod koniec zeszłego roku firma Mobitis wprowadziła do sprzedaży program do nauki języka angielskiego o nazwie Mnemonius, zawierający zestaw kursów o różnym stopniu zaawansowania. Ciekawostką jest fakt, iż cały proces nauczania odbywać się będzie z wykorzystaniem telefonu komórkowego! Taki sposób nauki jest pierwszą tego typu propozycją na polskim rynku.

W ramach programu jego uczestnicy cyklicznie pobierają do pamięci telefonów kolejne porcje angielskich haseł. W zależności od poziomu zaawansowania, objaśnienia prezentowane są w języku ojczystym lub po angielsku. Bardzo ważny jest tutaj sposób prezentacji kolejnych słów – jest on zgodny z częstością ich występowania w języku angielskim. Na najłatwiejszym poziomie system pokazuje słowa najczęściej używane, a wraz z postępem nauki są prezentowane słowa występujące rzadziej, ale wciąż przydatne w codziennych rozmowach.

Uczestnicy kursów sami decydują, kiedy i jak dużo czasu poświęcić na naukę. Skuteczność kursów oczywiście zależy tylko od... stopnia samozaparcia kursanta. Jeśli ktoś nie zmusi się do pracy, telefon mu nic nie pomoże. Program Mnemonius dostępny jest dla abonentów wszystkich Sieci GSM i wymaga telefonu, obsługującego aplikację Java. Kurs oferuje 4 poziomy zaawansowania: od Basic English do Upper Intermediate English. Więcej informacji znajdziesz na www.mnemonius.com.



tekst: Dzej Dżi, Michał „Joel" Zacharzewski; zdjęcia: Nokia, GP, Media-Tech, Nintendo

Wirtualny turniej rycerski

Zazdrościłeś przygód rycerzom Okrągłego Stołu? Marzyłeś, aby jednym ciosem miecza rozpruć brzuch wrednemu smokowi? No cóż, spóźniłeś się – teraz mamy XXI wiek i rycerze zajmują się zupełnie innymi zajęciami... A i księżniczek jakoś mniej. **Jeśli jednak korzystasz z komunikatora internetowo-komórkowego Papla, masz szansę wziąć udział w wirtualnym turnieju rycerskim.** Właśnie rusza bowiem pierwszy w Polsce Turniej Rycerski na komórkę i PC, organizowany przez firmę EMISJA. W zabawie będą mogli brać udział wszyscy posiadacze telefonów komórkowych oraz komputerów z dostępem do Sieci.

Rozgrywka będzie składała się z wielu pojedynków toczonych z kolejnymi osobami – sama gra zaś przypomina nieco popularną zabawę w kółko i krzyżyk. Aby wygrać, trzeba będzie na specjalnej planszy ułożyć w jednym rzędzie cztery kule tego samego koloru. Najlepsi otrzymają srebrne sygnety oraz Rycerski Miecz Zawiszy Czarnego.

Aby zagrać, trzeba będzie pobrać grę na komórkę i zarejestrować się, co kosztuje 1.22 zł. Posiadacze PC muszą zaś wejść na stronę www.papla.pl/turniej i zalogować się.





żono w 3x zoom optyczny oraz 4x cyfrowy. Użytkownik ma do dyspozycji oczywiście tryb makro oraz kilka programów tematycznych (zdjęcia nocne, portret itp.). Można także skorzystać z ustawień ręcznych. Gotowe fotki można przeglądać na wyświetlaczu LCD CASIO lub, korzystając z wyjścia TV, na domowym telewizorze. Jako nośnik danych w IRIS'ie wykorzystano karty SD.

Dane techniczne cyfrówki Media Techu sugerują, iż mamy do czynienia z drogim urządzeniem jednego z renomowanych producentów sprzętu fotograficznego. Tymczasem nawet cena miło nas zaskakuje – aparat kosztuje bowiem około 1700 zł, co jak na sprzęt o rozdzielczości 5 mpiks nie jest kwotą wygórowaną.

Układy i układziki...



Nie tak dawno jeszcze zwolennicy Apple'a oraz Microsoftu gotowi byli pozabijać się nawzajem podczas sporów o wyższość jednej platformy nad drugą. Niewiele osób jednak wie, iż szefowie tych firm nie tylko walczyli ze sobą, ale i bratali się oraz zawierali tajne układziki...

W połowie lat 70. przyszły szef Microsoftu „odbił się" od drzwi Apple'a, gdy przyszedł zaoferować tam swoje oprogramowanie. Będący wtedy guru świata komputerów Steve Jobs nie miał czasu oraz ochoty na spotkanie. Ale fortuna kołem się toczy i w przyszłości to Apple musiał skorzystać z pomocy Microsoftu!

W 1997 roku korporacja Gatesa uratowała producenta Mac'ów przed bankructwem, inwestując 150 mln dolarów w akcje konkurenta. Wówczas też zawarto umowę o niewchodzeniu sobie w drogę, a Jobs przestał oskarżać Microsoft o kradzież pomysłu Windowsów... Teraz jednak umowa jest już nieważna!

Ostatnie działania Apple'a mogą zaś budzić spore niezadowolenie Gatesa. Nowy system Macintosha, Pantera, zaczyna w końcu działać jak należy, a do tego zawiera edytor tekstu, bez problemów radzący sobie z plikami „doc" z Worda. Apple przygotował też program Mail, o niebo lepiej działający niż Outlook Express, nową przeglądarkę WWW i program do tworzenia prezentacji... A więc – nadciąga wojna?

Jubileuszowe bateryjki



Korzystasz z urządzeń przenośnych? Na pewno w którymś z twoich gadżetów znajdują się akumulatorki... A jeśli nawet nie, to pewnie szybko je kupisz, gdyż praca z użyciem zwykłych baterii nie ma sensu, a do tego jest koszmarnie droga!

Zanim jednak pobiegniesz do sklepu, chcielibyśmy zwrócić twoją uwagę na produkty firmy GP Battery (Poland), która obchodzi w tym roku 10-lecie działalności w Polsce. Na pewno widziałeś już gdzieś charakterystyczne akumulatorki z takim logo. Tym razem jednak w ofercie firmy pojawiło się kilka bardzo ciekawych ładowarek.

Najszybsze z nich są w stanie naładować 4 akumulatorki w czasie nieprzekraczającym pół godziny! Posiadaczy PC natomiast na pewno zaciekawi ładowarka zasilana poprzez złącze USB komputera... To tylko część nowości GP Batteries. W następnych numerach napiszemy na ten temat więcej – bo bez energii elektrycznej nie da się żyć...



Radź se sam!

Od 15 stycznia wszyscy posiadacze Windows 98 zostaną zmuszeni przez Microsoft do samodzielnego radzenia sobie z problemami i błędami w działaniu systemu. Od tego dnia koncern zaprzestaje bowiem udzielania wsparcia technicznego dla W98. Znacznie rzadziej będą również przygotowywane łatki i poprawki dla starych Okien. Przedstawiciele Microsoftu zalecają wszystkim szukanie pomocy „w Sieci na prywatnych stronach" albo... kupno nowszego systemu.

Plotki, czy...

W ostatnich dniach 2004 Sieć obiegła sensacyjna informacja, mówiąca o tym, iż właśnie skończył się okres ważności porozumienia, w którym firmy Apple i Microsoft uzgodniły, iż ta pierwsza nie będzie... produkowała systemów operacyjnych dla PC! Czy to tylko plotka, czy też fakt? Nie wiemy. Ale jeśli tak jest naprawdę, to być może w końcu pojawi się kolejny poważny konkurent dla Windows? Zapewne wiele osób ucieszyłoby się, mogąc zamiast WinZgrozy zainstalować np. OS X...

Wraca Amiga

Przed Świętami do sprzedaży trafiła płyta główna Pegasos 2, która ma być... następczynią popularnej przed laty Amigi. Konstrukcję wyposażono w procesor PowerPC G3 lub G4,1 GHz, w zestawie jest też CD z oprogramowaniem systemowym MorphOS. W styczniu ma zaś pojawić się wersja pre-release systemu Amiga OS4 oraz pierwsze gry dla nowego systemu. Czyżby duch „przyjaciółki" wracał w blaszanych szatach?

Broń się...

...przed atakami z Sieci, oczywiście! Aby bronić się skutecznie, potrzebujesz odpowiedniego wsparcia, na przykład ze strony firmy Symantec, która – jak co roku – przygotowała nowe pakiety swoich sztandarowych programów. W sprzedaży są już Norton Internet Security 2004 oraz Norton Antivirus 2004 – w polskich wersjach językowych! W pakiecie NIS 2004 znalazły się, poza programem antywirusowym, także firewall oraz dodatkowe aplikacje chroniące przed spamem, utratą danych prywatnych czy też chroniące najmłodszych użytkowników Sieci przed „brzydkimi" stronami. Kupując legalne wersje programów zyskujesz także możliwość darmowych update'ów aplikacji (nie tylko bazy wirusów) przez cały rok!



Caine w Batmanie

Michael Caine zagra postać kamerdynera Alfreda, pomocnika Bruce'a Wayne'a (w tej roli Christian Bale) w nowej części „Batmana". Reżyserem kolejnej przygody nietoperza został Christopher Nolan, zaś autorem scenariusza jest David Goyer. Prace nad filmem mają ruszyć w połowie przyszłego roku.

Hellboy 2 i 3

Mimo że „Hellboy" trafi do kin dopiero w sierpniu, reżyser Guillermo Del Toro już planuje realizację dwóch kolejnych części. Za scenariusz do drugiej odsłony posłuży album Mike'a Mignoli „Spętana trumna i inne opowieści". Tym razem Hellboy uda się do francuskiego miasteczka Griarat, by zbadać przyczynę śmierci 167 osób. Trzecia część filmu ma opierać się na przygodach opisanych w albumie „Zdobywca czasu".

Fantastyczna 4

Po licznych przygotowaniach odbył się w końcu casting do filmu „Fantastyczna czwórka". Już wiadomo, że jedną z głównych ról zagra Robert McClure. Kompletowanie obsady trwa, poszukiwany jest także reżyser obrazu. Nic dziwnego, że przy tak powolnych pracach premiera filmu została przełożona na 2006 rok.

Były sobie świnki

Grant Calof i Greg Lee napiszą scenariusz do pełnometrażowego filmu o przygodach trzech świnek. Nakręcony na jego podstawie obraz ma łączyć tradycyjną metodę animacji z techniką komputerową. Jak widać, Disney wraca do korzeni, rozwijając tematy ze swoich kreskówek sprzed lat.







MALI AGENCI 3D

Roberto Rodriguez należy do grona najciekawszych reżyserów młodego pokolenia. Słynie z niekonwencjonalnych pomysłów, zamiłowania do makabry i niezwykłej jak na Hollywood skłonności do oszczędzania. Swój pierwszy film – „El Mariachi" – nakręcił za 7 tysięcy dolarów. Przebojowe „Desperado" kosztowało 7 milionów, zaś „Od zmierzchu do świtu" równo dwie dychy. Nic dziwnego, że możni producenci dosłownie wyrywają go sobie z łap. A że najmocniejsze graby mają ostatnio bracia Weinsteinr (producenci „Władcy pierścieni"), Rodriguez trzaska dla nich film za filmem. W każdym z nich pojawiają się Carmen i Juni.

W pierwszej części „Małych agentów" najbardziej niebezpieczne rodzeństwo świata (nie licząc braci Kaczyńskich, ale to inny przypadek) wyruszyło tropem swoich rodziców, agentów specjalnych uprowadzonych przez technoczarodzieja Floopa i naukowca Miniona. Ich misja pełna była niebezpieczeństw i totalnych zwał, a prócz szybkiej akcji oferowała możliwość spłakania się ze śmiechu jak bóbr. W drugiej części filmu spuszczono łomot szalonemu laborantowi, który na swej własnej, prywatnej wyspie powołał do życia potężne bestie i mącił wodę niczym magister mąciwodzenia. Ponieważ obraz spodobał się zarówno dzieciom, jak i dorosłym, szybko rozpoczęto prace nad częścią trzecią.



Film „Mali agenci 3D" to pierwszy od kilku lat obraz, który powstał w technice trójwymiarowej, a jednocześnie jest przeznaczony do wyświetlania w klasycznych kinach. Po prostu przy wejściu wszyscy dostają w łapę okulary, zakładają je na nos i potem bawią się w najlepsze. Niestety, wprowadzenie tej atrakcji wiąże się z nieco innym sposobem realizacji ujęć. W porównaniu do współczesnych filmów akcji „Mali agenci 3D" obfitują w dziwne kadry i nieco sztucznie zaaranżowany tzw. ruch sceniczny. Co gorsza, wiele scen dzieje się wewnątrz gry komputerowej, w której Carmen została uwięziona. Dzięki temu jednak płaski ekran zyskuje charakterystyczną dla trójwymiarowych filmów głębię.

W filmie znów pojawiają się znani aktorzy. Po raz trzeci ojca tytułowej parki zagrał Antonio Banderas. Partnerują mu seksowna Salma Hayek, największy zakapior Meksyku Danny Trejo, komik Cheech Marin oraz George Clooney i Bill Paxton. Rolę Zabawkarza zagrał posiwiały Sylvester Stallone, dla którego „Mali agenci 3D" są szansą na powrót do aktorskiej czołówki. John Rambo nie ma ostatnio dobrej prasy, a jego dzieła lądują od razu na kasetach wideo. Warto też przeczekać napisy końcowe trójwymiarowego filmu. Zaraz po nich na ekranie pojawią się fragmenty zdjęć próbnych przeprowadzonych w czasie castingu do części pierwszej „Małych agentów". Carmen i Juni byli wówczas naprawdę mali i mądrzyli się tak, że mało co kociej mordy nie dostali...

tekst: Michał "Joel" Zacharzewski & Dawid "Davy" Muszyński, Zdjęcia: SPI

konkurs SMS

Jeśli chcesz wygrać jedną z 5 kaset VHS lub płyt DVD, albo którąś z nagród pocieszenia, weź udział w naszym konkursie SMS!

Odpowiedz na pytanie: Czy w „Mali agenci 3D" występuje odtwórca głównej roli z filmu „Rambo"?

Rozwiązanie wpisz w treść wiadomości SMS jako **CL.3D.#** (zamiast # wpisz TAK lub NIE) i wyślij pod numer 7164

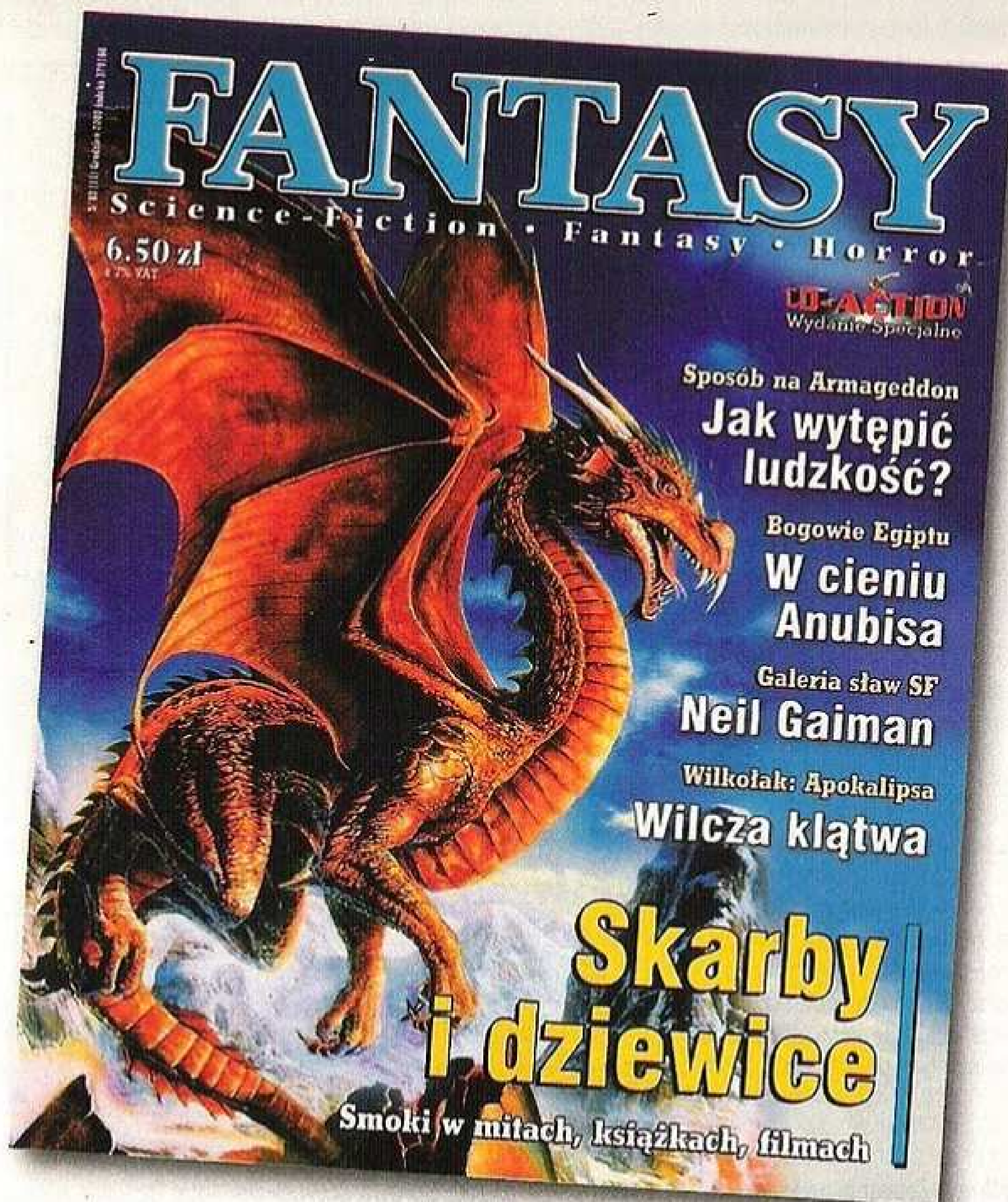
Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna we wszystkich Sieciach GSM (Era, Plus, Idea). Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród.











jesteśmy niesamowici

...ale tylko ty możesz to ocenić

100 stron

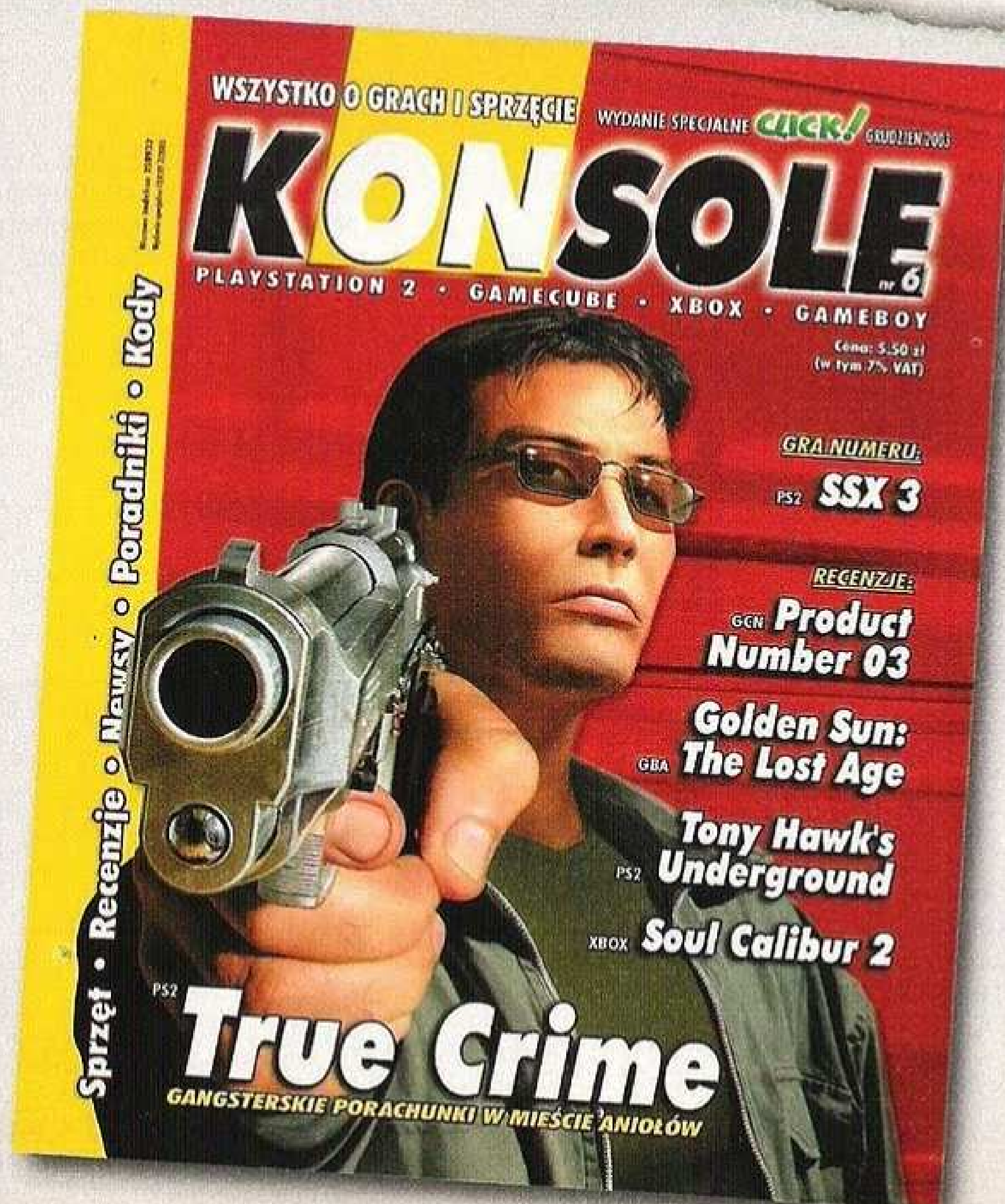
w numerze opowiadania:
Andrzeja Pilipiuka, Rafała Ziemkiewicza, Romualda Pawlaka, Tomasza Pacyńskiego, Jacka Piekary

wiemy, co to dobra zabawa

...nie musisz się nudzić!

jedyny w 100% oryginalny magazyn konsolowy!

szukaj w kioskach i salonach z prasą



po świętach

Wszystkim naszym Czytelnikom serdecznie dziękujemy za mnóóóóstwo świątecznych i noworocznych życzeń, które otrzymaliśmy zwykłą oraz elektroniczną pocztą! Mamy nadzieję, że rok 2004 będzie dla was i dla nas rokiem godnym zapamiętania, pełnym miłych wydarzeń i cudownych przeżyć!

po kłopocie

WARRIOR KINGS

kłopoty z uruchomieniem gry...

Moi drodzy, napisaliście wiele listów na temat problemów z uruchomieniem WARRIOR KINGS. W ogromnej większości przypadków wasz komp zachowywał się identycznie: po załadowaniu się czerwonego paska program wyskakiwał do Windows. Aby sprawdzić, co się dzieje, zainstalowaliśmy WK na kilku dodatkowych komputerach i na każdym gra działała nienagannie. Oto możliwe przyczyny waszych kłopotów:

1. Słaba karta graficzna
2. Brak najnowszych sterowników do karty graficznej
3. Brak odpowiedniej wersji DirectX
4. Nie przeinstalowanie DirectX po zainstalowaniu nowych sterowników!!!

i po GS'ie...

Jakiś czas temu przewidywaliśmy upadek pisma „GameStar", co zaowocowało atakiem personalnym na członków naszej redakcji prowadzonym i na łamach „GS", i na różnych stronach internetowych. Nie bez pewnej satysfakcji przeczytaliśmy więc, że „Game Star" przestaje się ukazywać...

Naprawdę fajne życzenia

Życzę ci gorącej filiżanki kawy, którą ktoś dla ciebie zrobi. Nieoczekiwanego telefonu od starego przyjaciela. Zielonych świateł w drodze do pracy. Życzę ci dnia małych spraw, które cię ucieszą... Najszybszej kolejki w sklepie. Ulubionej piosenki w radio. Twoich kluczy dokładnie tam, gdzie ich szukasz. Życzę ci dnia pełnego szczęścia w perfekcyjnych dawkach, które dadzą ci radosne poczucie, że życie uśmiecha się do ciebie, obejmuje cię i przygarnia, ponieważ jesteś kimś specjalnym. Życzę ci dni Pokoju, Szczęśliwości i Radości.

Paweł

I to jest właśnie to! Dzięki!

Więcej ciekawych zdjęć!

Wesołych Świąt, Smacznego Jajka, Mokrego Dyngusa itp. Najpierw pytanie, czy moglibyście powiększyć dział Listy Na Serio, czyli pomoc czytelnikom w kłopotach ze sprzętem? Randall niech lepiej idzie spać, ale niech daje więcej tych ciekawych zdjęć! A za to, że powiedział, że WARCRAFT III jest nudny i sztampowy, ześlę na niego gniew Archimonda.

Rafał vel Yanek

W związku z zaistniałymi okolicznościami

GANG PRUSZKOWSKI

pilnie poszukuje kandydatów na stanowiska:

- asystent bossa,
- organizator pralni pieniędzy
- specjalista od mokrej roboty
- dystrybutor towarów różnych
- wymuszacz haraczy
- wyłudzacz kredytów bankowych
- kidnaper
- kierownik „dziupli" samochodowej
- operator kija bejsbolowego
i inne

Oczekujemy:
- umiejętności pracy zespołowej
- daleko posuniętej lojalności wobec przełożonych i kolegów
- chęci podnoszenia kwalifikacji

Oferujemy:
- interesującą pracę w niebanalnym otoczeniu
- nieograniczone możliwości rozwoju zawodowego
- liczne szkolenia (w tym zagraniczne)
- wysokie zarobki, adekwatne do wkładu pracy

Nie zwlekaj! Zgłoś się jeszcze dzisiaj! Wielka kariera czeka!

W związku z wiadomymi okolicznościami nie polecamy...

Co ja poradzę, że WARCRAFT III mnie wynudził? Fakt, nie od razu, tylko po trzech dniach, ale jednak... A zdjęcia pięknych pań to już nasza tradycja. A więc voilà...



Bluzgi

1. Wydaje mi się, że ten list od (mini)Michała, jest chyba troszeczkę wymyślony przez samą redakcję... Mogę się mylić, ale takie jest moje odczucie. Za dużo tam tych bluzgów przeciwko CLICKOWI – nie mieliście komu nawkładać i musieliście sobie wymyślić kolejnego „przyjaciela" :).

Dziobak

Słowo honoru, że nie wymyślony! Żebyście wiedzieli, ile do redakcji przychodzi listów niemądrych (czy wręcz debilnych) oraz wulgarnych. Cóż, niektórzy w ten właśnie sposób wyładowują swoje kompleksy. Podobna sytuacja zdarza się na przykład w programach radiowych (zwłaszcza nocnych audycjach), gdzie dziesiątki frustratów dzwonią tylko po to, by pobluzgać do słuchawki i mieć nadzieję na „załapanie" się na antenę.

2. Wy kur... gnoje zaj... ten kto was czyta, to jest pier... Teraz to się [*****] czyta.

Antychryst

Ha, tylko pogratulować konkurencji takich czytelników! I jak widzisz, Dziobaku, takie właśnie listy również przychodzą na moją skrzynkę pocztową (oczywiście kropek nie było, sam je zrobiłem). Cóż poradzić?



O tolerancji

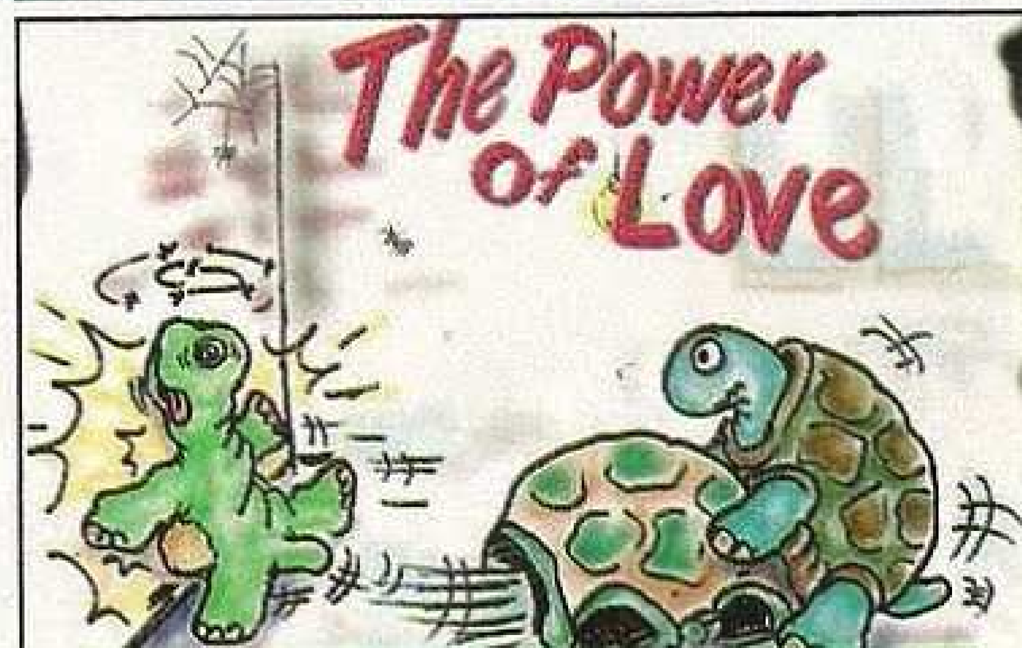
1. Ja tutaj, proszę Redakcji, w dość typowej sprawie – znaczy, z opinią. Nie będzie to opinia pochwalna, bo takowa znaczyłaby, że ja się w całości z wami zgadzam. Nie będzie to też jednak polemika sensu stricte – bo to by znaczyło, że się nie zgadzam. A ja ani rybki, ani akwarium – ja po prostu mam swoje zdanie. Sprawa dotyczy zaś notki Randalla dotyczącej tolerancji, a opublikowanej w numerze 1/2004. Randall pisze – i bardzo słusznie – ze chamstwu pobłażać nie należy. Takie pobłażanie to wszak czysty konformizm: nie zwalcza się skurczysyństwa, bo strach, że skurczysyństwo może nas zwalczyć. Znaczy, taka postawa jest wygodna, lecz jednocześnie szkodzi dobru (że tak powiem socjalistycznie) społecznemu. A dobro społeczne i tak już w opresji jest: wystarczy jeno na nasz rząd spojrzeć.

Jedno, z czym zgodzić się po prostu nie mogę, to podpinanie konformizmu pod tolerancję – cechę, powiedzmy sobie otwarcie, wcale szczytną. Owszem, konformizm jest pewną jej postacią, ale wypaczoną! Wypaczeniom, jak to powszechnie wiadomo, mówimy „nie!" – należy jednak się zastanowić, co jest nimi, a co nie jest. Sama tolerancja nie jest wypaczeniem! Więcej, jest ona – w mym odczuciu – jedyną normalną postawą. Postawą, która winna być podawana za przykład. Paradoksem jest wszak sytuacja, gdy słowo „tolerancyjny" ma wydźwięk negatywny. A ma taki – skutkiem pomylenia jej z konformizmem – w felietoniku Randalla. Felietoniku, z którym, mimo całego szacunku dla jego autora, zgodzić się nie mogę. I jeden apel na koniec: nazywajmy rzeczy po imieniu: tolerancję tolerancją, konformizm konformizmem, a skurczysyństwo skurczysyństwem. I, na bogów, nie mieszajmy pojęć. Od tego wszak słownikowa regułka, by się jej ściśle trzymać. Pozdrawiam, zdrówka życzę i Szczęśliwego Nowego Roku!

UnionJack



Zawsze mówiliśmy: „Piłeś – nie jedź!" Jedziesz? To idź się wykąpać!



Są takie chwile w życiu żółwia, kiedy czuje, że musi...

2. Ostatnio Randall przeszedł samego siebie. Tak trafnej wypowiedzi na temat tolerancji dawno nie czytałem. Nie dajmy się terroryzować! Miejmy gdzieś poglądy innych! Liczysz się ty! A skoro już jestem taki niemiły, to i tobie, Randall, coś wygarnę: Legia to cieniasy, najlepsi w Polsce są Widzewiacy :). CLICK! rządzi!

Sergiusz

3. Kapitalny tekst Randalla o tolerancji! Walczmy o swoje prawa i nie wstydźmy się mówić, że nasze poglądy są lepsze niż poglądy innych ludzi. Na przykład ja jestem katolikiem i uważam, że moja wiara jest lepsza od wiary muzułmańskiej, prawosławnej czy wręcz ateizmu (czyli, jakby kto nie wiedział – braku wiary). Bo jakbym uważał, że katolicyzm jest tak samo dobry jak inne religie, to byłoby mi obojętne, co wyznaję, prawda?

Miki


Piękne kobiety... Śliczny widok! Randall ma tego w bród, tylko że 70 lat starsze

Cieszę się, że tekst sprowokował was do przemyślenia problemu tolerancji, a z UnionJackiem zgadzam się, że na potrzeby felietonu nieco „podrasowałem" problem. Niestety jednak ludzie, którzy żądają TOLERANCJI dla swoich poglądów, bardzo szybko zmieniają te żądania na AKCEPTACJĘ. Jest różnica pomiędzy tym, że nie rzucasz kamieniami w całujących się chłopaków, a tym, że ktoś każe ci wznosić radosne okrzyki na ich cześć!



Cena rośnie

Chciałbym zapytać, dlaczego cena CLICKA! tak masakrycznie wzrasta. Odstąpiłem od kupowania waszego czasopisma, bo nie chcieliście opublikować mojego listu, mimo że wysyłałem do was nawet pięć e-maili tygodniowo. Przyznam, że bardzo kusi mnie kupowanie CLICKA!, ale nawet nie odpisujecie na moje listy, których ostatnio nie wysyłam. Ta gazeta jest jak nałóg, ale ja mam silną wolę.

Xxx

Czemu wasza gazeta jest coraz droższa? Idę sobie do sklepu z ósemakiem w ręku i mówię, że chcę CLICKA!, a koleś wyskakuje 8.90! No myślałem, że się na niego rzucę z pięściami. Myślę, że przeginacie z tymi cenami, bo pamiętam, jak zaczynaliście za symboliczne 2 złote. Ja rozumiem, że wtedy było wszystko inaczej (nie było płyt z pełnymi wersjami, inna redakcja), ale moglibyście poprzestać na 5 złotych... A co do sprzeczek między Randallem a Froggerem. Czy wy coś palicie? A może łykacie przed pójściem do pracy?

Gal Anonim

czytelnicy pytają... Joel odpowiada

• Kocham wszystko, co związane z kultem Szatana. Kupcie mi jakąś grę o tej tematyce, bo jestem biedny i mnie nie stać...*

• Może zmień swego pana na bardziej troskliwego?

*autentyczny e-mail do redakcji



Jeśli się do auta dokłada klimę, sprzęt audio i ekstra poduszki powietrzne, to cena musi wzrosnąć. A jak się do pisma dokłada drugą pełną wersję gry, to trudno utrzymać ten sam poziom cenowy. Czy wyobrażacie sobie, że firmy udzielają licencji na piękne oczy albo jak im Frogger wdzięcznie zakumka? Takie transakcje są liczone w grubych tysiącach dolarów! A zapłacenie złotówki więcej w zamian za pełną wersję to chyba niezły interes dla gracza, prawda? 5 złotych – zapomnij! Nie da się za 1 EURO zrobić kolorowej, kilkudziesięciostronicowej gazety z dwoma CD. Czasami mi się wydaje, że polscy czytelnicy pism komputerowych są już tak potwornie rozbestwieni „promocjami", że tracą poczucie rzeczywistości. Na prenumeratę magazynu „PC Gamer US" musiałbyś wydać 55 dolarów rocznie, a żadne anglosaskie pismo nie dodaje nic oprócz wersji demo!



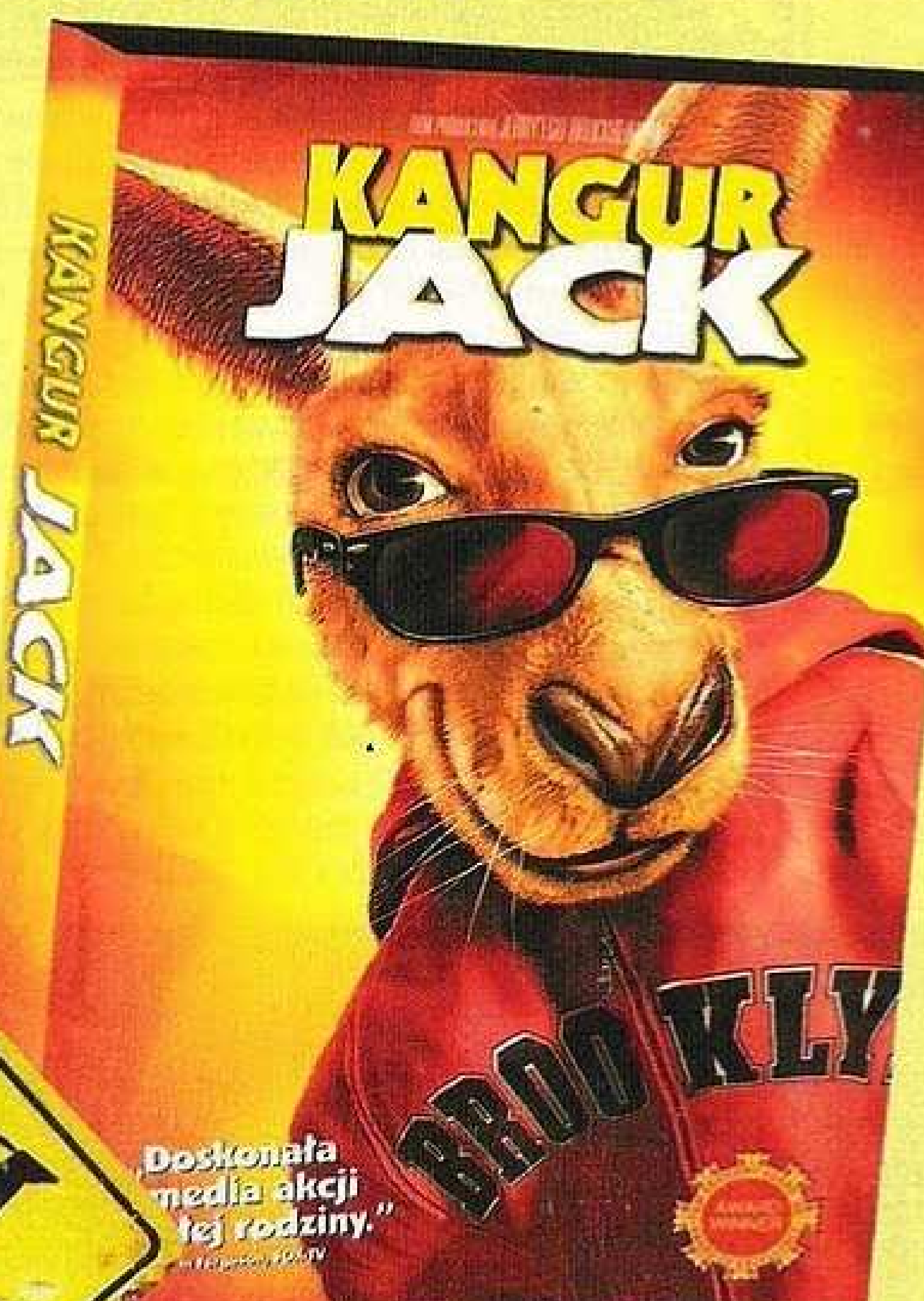
KANGUR JACK

Super przygoda jest w zasięgu twojego sms-a



x10 DVD





x9 VHS

Wymień się z nami sms-ami

Tym razem możesz wygrać 9 kaset wideo oraz 10 płyt DVD z filmem Kangur Jack. Nagrody zostały ufundowane przez firmę Warner Bros! Aby wziąć udział w losowaniu, odpowiedz na pytanie:

W czym kangury noszą swoje małe?

A) w plecaku
B) w torbie
C) w walizce

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści **CL.13.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer

7164

Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Powodzenia!

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs firmy Manta

Klawiatury multimedialne do PC otrzymają: Łukasz Sułek z Bochnii oraz Maciej Malec z Kalwarii Zebrzydowskiej

Konkurs WORMS 3D

Nagrody (gry i zestawy niespodzianki) otrzymają:
Dariusz Różański z Bydgoszczy,
Szymon Kijek z Dziwnówka,
Beata Sybka z Żyrardowa,
Michała Onyćko ze Świebodzic,
Łukasz Sułek z Bochnii,
Anna Stor z Torunia,
Wojciech Brzozowski z Mysłowic,
Mariusz Szczęsny ze Świebodzina,
Aleksander Celeda z Tomaszowa Mazowieckiego,
Arkadiusz Chaszczowski z Wrocławia,
Dariusz Dusiński z Grójca,
Michał Zięba z Waćniowa,
Wojciech Tereteta z Łodzi,
Arkadiusz Jarzyński z Warszawy,
Kamil Marciniak ze Szczańca,
Artur Piasecki z Zielonej Góry,
Adrian Bek z Białegostoku,
Ignacy Szeliczak z Lublina,
Dariusz Szyszkowski z Gdyni,
Dawid Tanhauser z Łazisk Górnych,
Jolanta Urbańska z Brześcia Kujawsk.,
Joanna Ciesielska z Tczewa,
Renata Taliga z Rudy Śląskiej,
Joanna Henrykowska z Radzik Dużych,
Bogusława Obczyńska z Tczewa,
Agnieszka Wojtasik z Krakowa,
Maciej Kryściński z Mikołajek,
Łukasz Lorej z Dąbrowy Tarnowskiej,
Konrad Kwiatkowski z Częstochowy,
Konrad Świech z Bielawy

Serdecznie gratulujemy i zachęcamy do udziału w kolejnych konkursach! Nagrody wyślemy pocztą!

UWAGA!
KOLEJNA LAWINA NISKICH CEN

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Age of Wonders: Magia Cienia 93,90
American Conquest (PL) 109,90
Batman Vengeance (PL) 72,90
Battlefield 1942 109,0
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Beyond Good & Evil (PL) 94,90
Big Mutha Truckers 79,00
Bowling (kręgle) 19,90
Bounty Hunter Mace Griffin 123,90
C&C Generals Zero Hour 79,00
Championship Manager 4 (PL) 132,90
Chrome (PL) 89,00
Colin McRae Rally 3 (PL) 89,90
Comanche 4 34,90
Commandos 3 Destination to Berlin Deus Ex: Invisible War 134,90
Delta Force: Helikopter w ogniu (PL) 92,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 92,90
Dino Crisis 79,00
Echelon: Wojownicy Wiatru (PL) 52,90
Empires: Dawn of the Modern World 164,90
Enter the Matrix 99,90
Etherlords II (PL) 29,00
FIFA 2002 Classic 39,90
Ghost Master (PL) 92,90
Gothic 2 (PL) 92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 124,90
Grom (PL) 92,90
Gry karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
GTA III 39,90
GTA: Vie City 119,00
Half Life Bestseller 49,90
Harbinger (PL) 76,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 46,00
Harry Potter Komnata Tajemnic 119,00
Homeworld 2 123,90
Hugo gorączka czarnych diamentów 76,90
Hugo: Smakkaball (PL) 72,90
Hugo tropikalna wyspa 2 76,90
Hugo Bohaterowie sawanny 76,90
Hulk 92,90
Icewind Dale II (PL) 53,90
Ił 2: Forgotten Battles (PL) 92,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb 152,90
Iron Storm 49,90
Jazz jack rabbit 29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90
Kangurek Kao 2 53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL) 93,90
Lionheart 92,90
Lock On Air Combat Simulation 134,90
Mafia (PL) 62,90
Master of Orion 3 49,90
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack) 134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,00
Morrowind (The Elder Scrolls III) 53,90
Napoleon (PL) 96,90
NBA 2004 139,00
NHL 2004 139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K. 94,90
Patrician III Rise of the Hanse 93,90
Piraci z Karaibów (PL) 93,90
Złota Edycja Neverwinter Nights 99,00
Nosferatu (PL) 69,00
Paradise Cracked (PL) 76,90
Polanie II 72,90
Port Royale (PL) 92,90
Post Mortem (PL) 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe 25,00
Piraci Nowego Świata (PL) 94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 39,90
Railroad Tycoon 3 119,00
Rainbow Six 3: Raven Shield 93,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00
Reah dvd/CD 42,90
Reah+Schizm 59,00
Republika: Rewolucja (PL) 132,90
Runaway a Road to Adventure (PL) 72,90
Quake Gold 109,00
Salammbo (PL) 72,90
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90
Schizm + Reah (DVD) 65,90
Sim City 4 (PL) 119,90
Sim City 4: Rush Hour 73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims balanga (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje bestseller (PL) 74,90
Splinter Cell PL 69,90
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy 165,00
Syberia (PL) 49,00
Sudden Strike 2 96,90
Taxi Challenge 29,90
Taxi driver 27,90
TOCA Race Driver 49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 132,00
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL) 94,90
Twierdza Krzyżowiec (PL) 74,90
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior 92,90
Warrior Kings: Wielkie Bitwy 94,90
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień 133,90
Will Rock 92,90
World War II: Frontline Command (PL) 92,90
Worms 3D (PL) 93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL) 94,90



Fifa 2004



Need for Speed: Underground



Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII



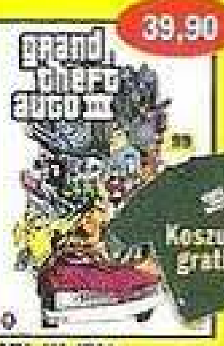
Rayman 3 Hoodlum Havoc (PL)



Prince of Persia: Piaski Czasu (PL)



Big Mutha Truckers (PL)



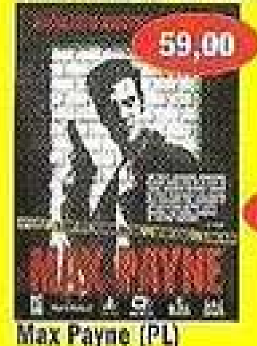
GTA III (PL)



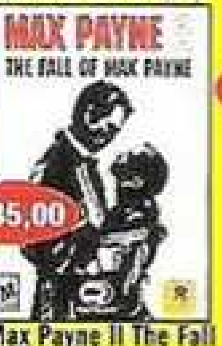
Freedom Fighters



Beyond Good & Evil (PL)



Max Payne (PL)



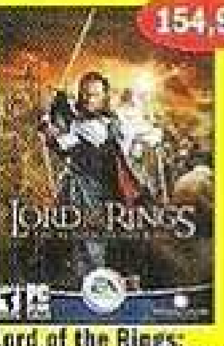
Max Payne II The Fall of Max Payne



Chessmaster 9000



No One Lives Forever 2



Lord of the Rings: The Return of the King (PL)



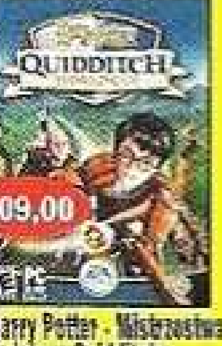
Command & Conquer Generals Zero Hour



Blitzkrieg (PL)



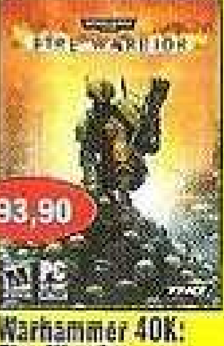
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień



Harry Potter - Mistrzostwa Świata w Quidditchu



XIII (PL)



Warhammer 40K: Fire Warrior



Shogun: Total War



Red Alert



B-17 Flying Fortress The Mighty 8th



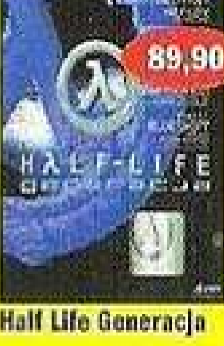
Call of Duty (PL)



Sims Abrakadabra (PL)



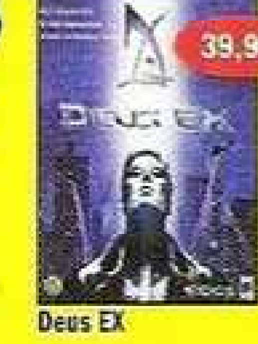
Star Wars: Knight of the Old Republic



Half Life Generacja



Half Life Bestseller + Counterstrike



Deus EX



Medal of Honor: Breakthrough



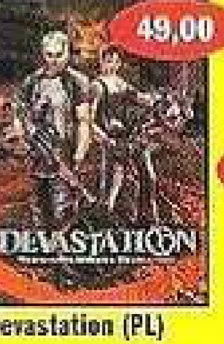
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)



Rainbow Six 3 Raven Shield (PL)



Syberia (PL)



Devastation (PL)



Silent Hill 3 (DVD)



NHL 99



NBA Live 99



Madden NFL 99



Populous the beginning



Rim: Wojna o planetę



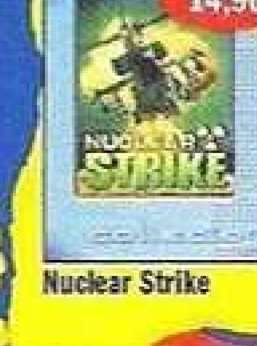
Fighter Pilot



Aquarium



Future Cop L.A.P.D.



Nuclear Strike



TimeAlarm
Ochroni twój pokój przed intruzami, programozabójki



Dungeon Keeper 2



Theme Park World

Człowiek gór 14,90
Diamenty 14,90
Dzikie Gęsi 14,90
Imperium Azteków 14,90
Indyki deluxe 14,90
Max i Maria na zakupach 14,90
Kart Challenge 14,90
Kurka Wodna 2 19,90
Kurka Wodna 3: Popłoch w kurniku 19,90
Brydż 19,90
Casino 19,90
eJay Dance 3 (PL) 19,90
Hopmon 19,90
Kurs prawa jazdy 2003 19,90
Maluch Racer 19,90
Movie Studio Boss 19,90
Live Billards 19,90
Pasjanse 19,90
Przeklęta Ziemia 14,90
Search & Rescue IV 19,90
Wnerwiony Działkowicz 19,90
Shadow Company 14,90
Spidi 14,90
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 25,00
C&C Tiberian Sun 39,00
NHL 2002 39,00
FIFA 2002 39,00
Need for Speed 5 Porsche 39,00
Shogun Total War 39,00

Defender of the Crown(PL) 9,90
Conflict zone 9,90
Opsys PL 9,90
RIM - wojna o planetę PL 9,90
Resurrection 9,90
Megarace 3 PL 14,90
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 19,90
Dethkarz 19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz 19,90
Rage of Mages Necromancer 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars 19,90
Mortyr 19,90
World War III PL 19,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL) 39,90

Ambient dub 25,00
Dance 25,00
Future wave 25,00
Hard house electro 25,00
Klimatyczne brzmienia 25,00
Techno power 25,00
Hip hop 1 25,00
Hip hop 2 25,00
Hip hop 1&2 39,00
Hip hop 3 25,00
Minimal techno trance 25,00
Music party system 1 25,00
Music party system 2 25,00
Midi power 14,99



Partners (PL)



Praetorians (PL)



Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)



Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.



Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.



Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD.



Magix Soundpool 8
Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD.
Nowość!



Magix CD&DVD burnR deLuxe
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.



Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!



Magix Music Maker 2003
Twoje nowe narzędzia pracy.

MAGIX see. hear. feel. create


Magix Music Maker 2004
~~459,00~~
399,00
Dostaniesz 5 płyt z przygrawami GRATIS!



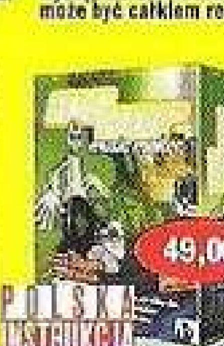
Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji. W sprzedaży również Magix Pictures to CD & DVD zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć cena: 129,00 zł



Magix Video 2.0. DeLuxe
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa. W sprzedaży również Magix Video DeLuxe 2.0 Plus cena: 439, 00 zł



Magix audio PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)



Magix Hip Hop Music Maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.







NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. **KOSZTY WYSYŁKI** - 9,95 zł.